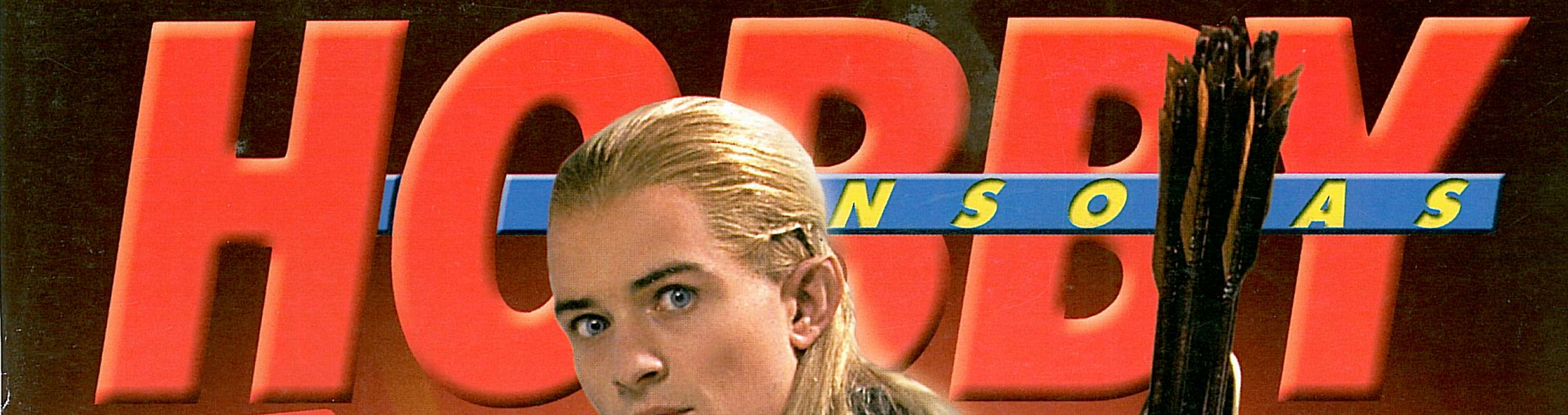
2'75 €
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
PLAYSTATION 2 • PLAYSTATION • XBOX • GAMECUBE • GAME BOY ADVANCE • DREAMCAST • GAME BOY COLOR



ESPECIAL E3

25 páginas con más de 500 juegos

- Todos los títulos para PS2, XBOX, GC y GBA
- Los 10 mejores juegos
- Las 10 claves del E3
- El futuro online

DESCÚBRELA

LA MAGIA DE PIKMIN

Si tienes una GAMECUBE, no puedes perdértela

¡A TOPE!

SPIDERMAN ARRASA

Alucina con la GUÍA completa y el análisis de la versión de PS2

¡EXCLUSIVA!

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

¡La aventura será aún más apasionante en las consolas!

¡GENIAL!

GRAN TURISMO CONCEPT

Así es el juego de coches del futuro

ADEMÁS...

- Acción: ‹Hunter The Reckoning› en Xbox
- Aventura: ‹Dark Chronicles› para PS2
- Deportes: El tenis debuta en PS2



Nº 130

Portugal 2,75 €

60 JUEGOS NUEVOS

PS2
TIME SPLITTERS 2
RACE OF CHAMPIONS
V-RALLY 3
F-1 2002
INLINE SKATING
PRISONER OF WAR
CIRCUS MAXIMUS
STUNTMAN

GB ADVANCE
V-RALLY 3
GT ADVANCE

GAMECUBE
F-1 2002
MUNDIAL FIFA 2002
SPY HUNTER
TIME SPLITTERS 2

XBOX
GUN VALKYRIE
TRANSWORLD SURF
PRISONER OF WAR

PSONE
DELTA FORCE
¡...Y MUCHOS MÁS!


AKA Acclaim
¡¡¿...?!!
CONTROL
MAÑANA REPITO
NUNCA MÁS
DOMINIO
"Mañana repito" aseguraba una y otra vez el corazón y "¡nunca más!" repetía histérica la razón, pero fue el control sobre el dominio el que en el límite de la cordura gritó: "¡¡¿...?!!". Y ahí estabas tú... rayando el suelo, impulsándote al cielo por rampas infinitas y grindando el horizonte de una ciudad rendida a tus pies.
AGGRESSIVE INLINE
POR FIN HA LLEGADO AGGRESSIVE INLINE
LA FILOSOFIA EXTREMA HECHA REALIDAD
aDeSe +16
PlayStation 2
LANZAMIENTO: 23 DE JULIO'02
Próximamente:
NINTENDO GAMECUBE.
XBOX
Acclaim
www.acclaim.com
Aggressive Inline Skating™ and Acclaim ® & © 2002 Acclaim Entertainment. All Rights Reserved. Developed by Z-Axis. All Rights Reserved. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under licence from Microsoft. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo.

Cuatro consolas y un destino



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

e-mail: manuel@hobbypress.es

La feria del E3 que se celebra desde hace 7 años en USA se ha convertido en el mejor termómetro para medir el presente y el futuro de los videojuegos. Es curioso, pero incluso se ha impuesto a las mismísimas ferias japonesas -como el Tokyo Game Show- en cuanto a la trascendencia que tiene tanto a nivel profesional como de los propios usuarios. ¿Y que es lo que se desprende de esta última feria? Pues casi todo son buenas noticias. La primera es que tenemos ahora mismo cuatro consolas -PS2, Xbox, GameCube y Game Boy Advance- funcionando a pleno rendimiento, y con infinidad de cosas buenas que ofrecernos. No sólo están demostrando ser tecnológicamente muy avanzadas, algo que se da por hecho, sino que por fin parecen preparadas para llevarnos a un nuevo nivel de entretenimiento, el que nos puede ofrecer el juego a través de red. Sí, con Dreamcast se dio un primer paso, pero su corta trayectoria impidió que se desplegara todo el potencial de las opciones online. Por eso ahora sí parece el momento de demostrar si realmente las partidas en red van a suponer el futuro de los videojuegos, o si por el contrario vamos a tener que esperar a una nueva generación de consolas para poder exprimir a tope esa posibilidad.
Por otro lado, no parece que haya que preocuparse por la afluencia de juegos para los próximos meses, ¡vamos a tener títulos alucinantes para dar y tomar! Porque, en este último E3, además de las habituales secuelas, se han visto propuestas muy originales tanto a nivel jugable, como *«Blinx»* o *«Animal Crossing»*, como a nivel gráfico, como el encantador *«Zelda»* o el atractivo *«Auto Modellista»*. De verdad, tened por seguro que nos esperan momentos flipantes con nuestras consolas. Sólo hay algo negativo que señalar, y que supongo que a todos nos toca la fibra: el declive casi definitivo de PSOne y Game Boy Color, de las que apenas se vieron un puñado de títulos. Creo que a estas dos consolas, que nos han hecho pasar ratos inolvidables, se les termina el tiempo. Gracias a ellas los videojuegos han llegado tan alto.



BLINX - XBOX



ZELDA - GAMECUBE



AUTOMODELISTA - PS2

LA REDACCIÓN



RUBÉN J. NAVARRO
Redactor Jefe
ruben@hobbypress.es

Equilibrio y beneficio. No, tranquilos, que no os voy a dar una charla sobre economía, pero sí quiero compartir un pensamiento: aunque PS2 venda más, en el E3 he visto que está igualada a nivel de títulos de calidad con GC y Xbox, y eso es muy bueno. Un monopolio no beneficia al usuario y en el mundo consolero vamos a disfrutar de un saludable equilibrio.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor
david@hobbypress.es

¡Que viva España! No me refiero a nuestra actuación en los mundiales de fútbol, sino a los últimos proyectos "made in Spain" que llegan a nuestras consolas. En junio fueron «ATV Quads on Amazon», una recreativa de Gaelco, y «Pro Rally 2002», y dentro de poco le tocará a «Commandos 2» en PlayStation 2 y Xbox. Ya era hora de que "los nuestros" se pusieran las pilas. ¡Olé!



ROBERTO AJENJO
Redactor
roberto@hobbypress.es

Jugar online... ¿es una utopía? Microsoft, Nintendo y Sony ya tienen casi listas sus consolas para el juego online: hay fechas, precios, títulos... Sin embargo, mucho me temo que, con el escaso desarrollo tecnológico de la banda ancha en nuestro país, nos va a tocar esperar bastante para poder jugar en red a una velocidad y con un precio razonables. ¡Siempre estamos igual!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

- **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.
- **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...
- **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO



REPORTAJE

El futuro de los videojuegos, en el E3 de Los Angeles

La feria más importante del mundo de los videojuegos ha dado a conocer cuáles serán los lanzamientos más prometedores para el año 2003. Si queréis verlos todos, no os podéis perder nuestro mega-reportaje.



Resident Evil Zero

PÁGINA 28



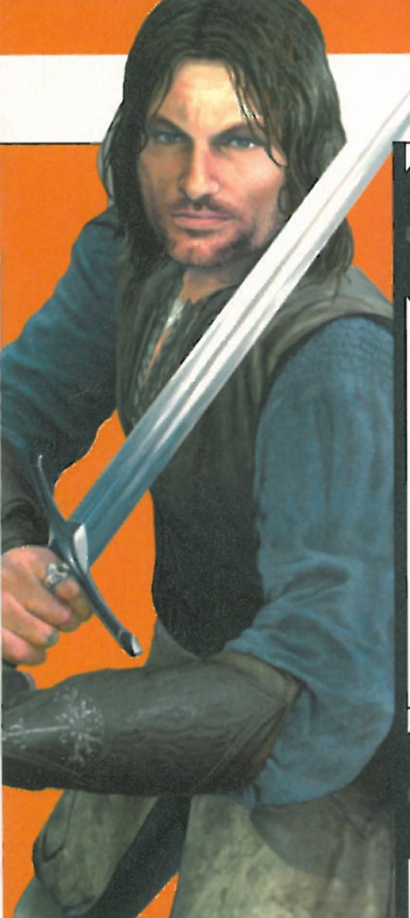
REPORTAJE

El Señor de los Anillos será un alucinante juego para PS2

Nos hemos hecho con la información y las mejores imágenes de la aventura que romperá moldes.



SUMARIO



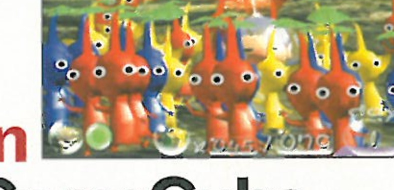
PÁGINA 38

PREESTRENO

GT Concept

El mes que viene llegará a PS2 la "secuela" del juego de coches más impactante de la historia. ¡Conoce cuál es nuestra primera impresión!

PÁGINA 80





NOVEDAD

Pikmin para GameCube

La nueva consola de Nintendo trae aires nuevos para el género de la estrategia. No te olvides de leer este análisis antes de comprarlo.

La mejor guía de Spider-man

Sólo si quieres llegar al final de las tres versiones...

TODOS LOS JUEGOS


NINTENDO
GAMECUBE™





Luigi's™ Mansion







PIKMIN



SUPER SMASH BROS. Melee

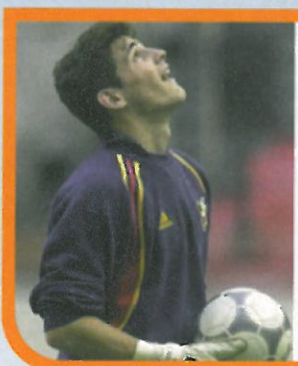


WAVERACE BLUESTORM

LAS GRANDES ESTRELLAS NOS DAN SU OPINIÓN

El fútbol virtual según los "cracks"

En Hobby Consolas hemos pensado que, para averiguar cuál es el mejor juego de fútbol para una consola, no hay nada mejor que preguntar a los auténticos expertos en el tema. Por eso hemos rescatado la opinión de los jugadores profesionales que, a lo largo de los años, han ido pasando por nuestra redacción, y esto es lo que nos ha salido:



CASILLAS

El mayor realismo gráfico

"Yo me lo paso bomba creándome a mí mismo, cambiándome los rasgos físicos y las distintas habilidades."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: ESTO ES FÚTBOL 2002



MENDIETA

Un buen diseño de los jugadores

"He podido ver nuestros modelos y realmente me parezco un montón. Reconocerme en el campo es lo mejor."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: ESTO ES FÚTBOL 2002

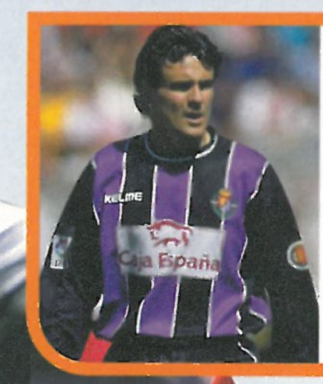


RAÚL

Un montón de torneos

"A mi lo que más me gusta es que haya torneos en los que podamos jugar unos cuantos amigos."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: MUNDIAL FIFA 2002



G. CALVO

Buenas animaciones

"Me encanta que el movimiento de los jugadores sea muy real, sobre todo al tirarse para recuperar los balones."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: PRO EVOL. SOCCER



R. CARLOS

Fácil de jugar

"Lo que más me gusta es que sea divertido y bastante fácil de jugar, y además se puedan hacer muchas cosas."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: MUNDIAL FIFA 2002

ASÍ SERÍA EL JUEGO IDEAL

Según los comentarios de estos "cracks", el juego ideal debería tener los gráficos de «TIF», la licencia y opciones de de «FIFA», y el control del famoso «Pro».



MORIENTES

Un control lleno de posibilidades

"Me parece que lo más importante es poder hacer las jugadas que solemos hace ren el campo: centrar, tirar..."

NUESTRA RECOMENDACIÓN: PRO EVOL. SOCCER



Y SI SE PUDIERA INCLUIR ESTO, SERÍA LA BOMBA



Un catálogo con EQUIPOS DE CHICAS

Muchas opciones, los jugadores reales y lo que tú quieras, pero donde esté una buena plantilla femenina, que se quiten todos los "Rivaldos" y "Zidanes". Además, para ganar cualquier partido, todo el mundo sabe que hace falta tener una gran "delantera", ¿no?

Fichar con... DINERO REAL



Aunque hay algunos juegos que permiten mejorar la plantilla con fichajes, a más de uno le gustaría convertirlo en un negocio real. Dicen que muchos se han hecho ricos a base de comprar "estrellas"...

El ambiente de.. LA AFICIÓN DE VERDAD

Y es que, por muy reales que parezcan los gráficos de una consola, no logran emocionarnos tanto como un partido de la Selección Española con Manolo el del Bombo y 35.000 gargantas destrozando nuestros oidos Un ambiente así en el salón de casa sería la bomba. ¡Y ganaríamos siempre!



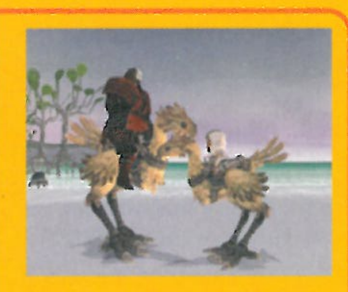
Organizar torneos a través de Internet para... PARTIDOS INTERNACIONALES

¡Ya estamos cansados de jugar contra el vecino del quinto! A ver si pronto nos dejan jugar online a un juego de fútbol... Con un poco de suerte, ¡alguno de los rivales podría ser un personaje muy conocido!

SUBEN

▲ **«V-RALLY».** Este juego, en GBA, acaba de convertirse en el mejor, técnicamente hablando, que hemos visto sobre una portátil.

▲ **LAS PELÍCULAS DE VIDEOJUEGOS.** Este mes estrenan «Resident Evil» y ya se está rodando «The House of the Dead».



▲ **EL JUEGO ONLINE.** Los usuarios japoneses lo han estrenado en PS2 con «FFXI», y muy pronto lo hará EE.UU. con Xbox.

▲ **DRAGON BALL,** que con la reedición de los dos juegos de PSone y el anuncio otros en PS2 y GBC, vuelve a la carga.

▼ **LOS JUEGOS PARA PSONE,** que según hemos visto los últimos meses, prácticamente han quedado reducidos a juegos infantiles.



▼ **«COMMANDOS 2»,** que vuelve a retrasarse (y ya llevamos más de un año...) hasta el mes de septiembre. A este paso, nos invaden los nazis.

▼ **DAVID BEHCKAN.** David Behckam, que ha intentado "colarnos un gol" aprovechando el auge del mundial con un simulador bastante mediocre.

▼ **«PRO RACE DRIVER».** A la nueva entrega de «TOCA» le "toca" esperar, ya que ha sufrido un nuevo retraso.



BAJAN

VIÑETA CONSOLERA



POR SIGNO

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: El Sensor
- sensor.hobbyconsolas@hobbypress.com
- ytuqueopinas.hobbyconsolas@hobbypress.com



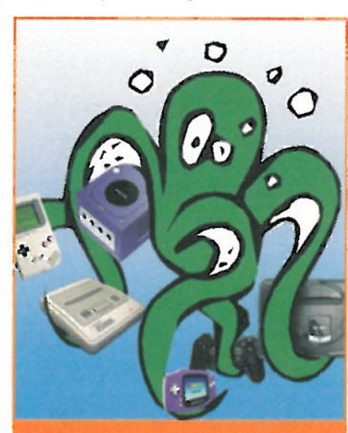
MOLA

Que se vayan mis padres de viaje para poder jugar con mis amigos al fantásitico «Pro Evolution Soccer».

¿Quieres decir que tus padres son los que juegan con tus amigos? ¿Y tienen que viajar para eso? ¿Pero, qué tipo de familia tienes, chaval?

@ Las rebajas consoleras, a este paso me las pillo todas.

Tú ten mucho cuidado, porque "a este paso" te vemos en las noticias del próximo telediario peleando contra una señora gorda por ser el primero en las rebajas de agosto.



@ Tener 23 consolas y ver la cara que pone la gente cuando se lo digo.

Lo que ocurre es que intentan imaginarse cómo harás para poder jugar a todas al mismo tiempo.

@ El anuncio de televisión de GameCube.

¿Sólo te mola el anuncio? A nosotros nos pasa todo lo contrario, nos gusta la consola, pero preferimos el anuncio del "Caribe Mix".

@ La pinta de «Gumball 3003», que representa mi estilo de vida actual

¿Cómo? ¿Tu estilo de vida actual consiste en beber gasolina y correr como un loco por una carretera en medio del desierto? Pues vaya manera de divertirse...

Que Nintendo, Microsoft y Sony se estén empezando a picar rebajando el precio de consolas y juegos ¡Dios mío, esto va a ser la guerra!

Pues sí, a este paso nos van a regalar la consola con el pack de 6 yogures... ¡y los juegos enviando las tapas!

Que mi mujer se envicie a los juegos como yo.

Sí, sí, al principio todo va muy bien, pero seguro que luego te toca a ti preparar la cena mientras ella se acaba el último «Tomb Raider».

Que PlayStation 2 ya tenga su propia serie Platinum.

Para que luego digan que si los de "Operación Triunfo"... pues ellos sólo tienen un disco de platino, y PlayStation 2 ya lleva diez o doce.

NO MOLA



@ Que mi padre no me deje llevar la Xbox al pueblo porque no le cabe en el maletero.

Es que no es normal que viaje toda la familia en una "Vespa" y encima pretendáis que os sobre espacio para la consola.

@ Las tapas de la revista, que se caen antes de que puedas abrirla para leerla.

Y eso que tú no conociste la época en que venían cosidas... ¡Entonces ni siquiera se podía abrir la revista!

Que tanta gente se queje de «MGS2», que sin duda es el mejor juego de la historia.

Eso le pasa también al equipo de mi pueblo, que la gente no para de quejarse, aunque yo estoy seguro de que este año subimos a Segunda B.

@ Que no haya un remake del «FFVII» como «Resident Evil» para GameCube.

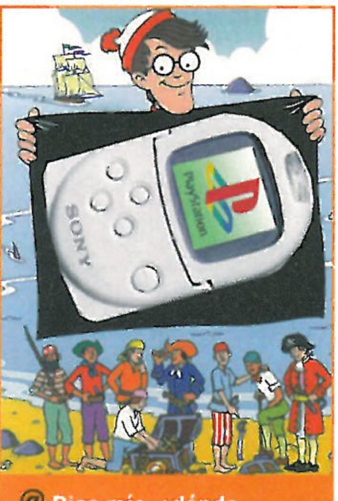
Primero os quejáis por la falta de originalidad... ¿Y ahora sólo queréis "viejas leyendas"?

La cara de mi madre al decirle que creo en la bigamia PlayStation 2-GameCube.

Seguro que puso esa cara por si a tu padre se le ocurría tener una idea parecida.

Que llaméis a Raiden "nenaza". Eso sobraba.

Pues a eso nos referíamos... a que sobra el aspecto de "nenaza" de Raiden.



@ Dios mío, ¿dónde estará la PocketStation? ¿La tendrá Wally?

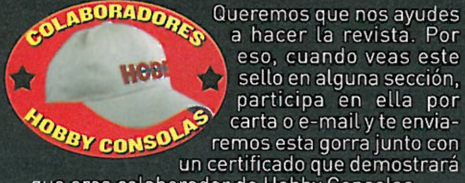
¿Y se habrá ido en el carro de Manolo Escobar... con Curro... y al Caribe?

Que «FFX» sea tan lineal ¿Dónde está el mapeado?

Es que si estuviera torcido, ni siquiera cabría en la consola.

Consigue la gorra de Hobby Consolas

¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail y te enviaremos esta gorra junto con un certificado que demostrará que eres colaborador de Hobby Consolas.

EN ESTE SENSOR HAN COLABORADO: Alberto Carmona, María Colón, Danni, Cons Herrera, Pablo Calero, Jorge Barranco, Juan Llorens, Javi García , José Olives y una carta anónima.

Y tú ¿qué opinas?

LA PREGUNTA DE ESTE MES

¿Qué pensáis de los primeros juegos de GameCube?

Estas son las opiniones que más nos han gustado de este mes:

Me ha alegrado mucho que los mejores juegos del lanzamiento de esta consola no sólo eran los de Nintendo, sino que títulos como «Rogue Leader» o «Sonic Adventure 2» se han colado en las listas de los más vendidos. El comienzo ha sido fantástico, y el futuro se presenta realmente prometedor
Manuel Montes

Y PARA EL MES QUE VIENE: Y VOSOTROS, ¿CUÁL CREÉIS QUE





LA BELLA... Y LA BESTIA

Después de pasarse más de 10 horas metido en un avión, cargado con las cámaras y tratando de recordar cómo se dice "ketchup" en inglés, a Rubén se le quedó esta cara cuando se encontró de bruces con Lara leyendo una Hobby Consolas.

Lo que dice la prensa...

Diario Marca, Lunes 27 de mayo de 2002
Sección Testigo Directo, desde Corea

"Los jugadores de la Selección Española de fútbol se aburrían tanto en la concentración en Corea, que en cuanto pudieron se fueron a un centro comercial a la caza y captura de una PlayStation."

Revista electrónica Gamespot, 29 de mayo de 2002
Entrevista con Shigeru Miyamoto

"Le hemos dado a «Zelda» para GameCube el look de dibujos animados para que la cara de Link nos permita transmitir muchas expresiones faciales."

LA POLÉMICA DEL MES

El juego online, ¿fiasco o futuro de las consolas?

Las compañías se empeñan en poner a punto sus consolas para jugar por Internet, pero aún no está claro qué acogida tendrá el juego online:

Un fiasco



Roberto Ajenjo
Redactor de Hobby Consolas

Nadie quiere pagar por jugar

Con los juegos online pasa como con la Selección Francesa: todo el mundo dice que van a arrasar, pero luego se vienen abajo a las primeras de cambio... Y a las pruebas me remito: Dreamcast, la consola pionera en el juego online, fracasó estrepitosamente porque los usuarios se encontraban con multitud de problemas: que si los proveedores del servicio no se aclaraban entre sí, que si los juegos se hacían aburridos por la lentitud de los módems, que si los servidores siempre estaban saturados... En fin, un verdadero suplicio. Y eso que todavía no han dicho lo que nos van a cobrar (que será mucho) por usar una banda ancha que ni siquiera existe todavía en España.

A no ser que cambien las cosas, las posibilidades de que el juego online tenga algún éxito en el mundo de las consolas son mínimas. Donde esté un buen multijugador de lucha, fútbol o carreras de coches...

El futuro



Jorge Portillo
Redactor de Micromanía

El juego online engancha más

Por mucho que les duela a la vieja guardia de consoleros, el futuro está en los juegos online. Y los que digan lo contrario es que jamás han jugado contra otro ser humano. Todavía han de pasar muchos años hasta que cualquier máquina se aproxime siquiera a las reacciones ofrecidas por una persona y, por ese mismo motivo, estoy convencido de que en cuanto los usuarios empiecen a jugar a títulos como «Final Fantasy XI» o a «Star Wars: Galaxies» y experimente de primera mano el nivel de desafío que le ofrece un segundo jugador, será el propio mercado el que demande más y más de este tipo de juegos. ¡Y con las ventajas de jugar sin movernos de casa!

Es sólo cuestión de tiempo que el juego online se imponga también en las consolas como ya lo ha hecho en el PC. Es muy difícil volver a jugar contra la máquina cuando se ha hecho lo propio contra un amigo.

■ Espero que los programadores de Nintendo se pongan pronto las pilas, porque la verdad es que, excepto el juego de «Star Wars», todos los demás han resultado bastante decepcionantes.
Marta Megía.

■ Los primeros juegos de Gamecube tienen una gran calidad en general, pero hay excepciones, algunos flojos y otros sobresalientes como el «Star Wars» o el «Super Smash Bros Melee».
Sergio Esparcia.

■ A pesar de la gran capacidad que dice tener GameCube, no lo demuestra en sus juegos, puesto que todos -o casi todos- son reediciones de anteriores consolas, y la mayoría son muy infantiles. ¿A quién le gusta cazar fantasmas o limpiar pintadas?
Mikel López

■ Nada más comprarme la consola me pillé el «Luigi's Mansion» pensando que era un poco infantil, y la verdad es que se ha convertido en uno de mis juegos favoritos. Ojalá todos sean así.
Sofía Olmedo.

■ No son obras maestras, pero que son lo suficientemente buenos como para poder elegir. Además, una consola nunca saca sus mejores juegos durante el lanzamiento. Yo tengo una GameCube con el «Sonic Adventure 2: Battle», y me parece un buen juego, pero no llega a explotar ni la mitad del potencial de la consola.
Vicente García Marín

HA SIDO LA MEJOR CONSOLA DE LA HISTORIA?

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 15 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR CENTRO MAIL

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Final Fantasy X	(PS2)	-	1
2	Medal of Honor Frontline	(PS2)	-	1
3	RE Code: Ver. X (Platinum)	(PS2)	-	1
4	GT 3 A-Spec (Platinum)	(PS2)	3	11
5	Golden Sun	(GBA)	10	3
6	GTA III	(PS2)	7	7
7	Metal Gear Solid 2	(PS2)	4	4
8	Super Smash B. Melee	(GC)	-	1
9	Onimusha (Platinum)	(PS2)	-	1
10	Pro Evolution Soccer	(PS2)	-	1



Final Fantasy X
No es ninguna sorpresa que, con la llegada a PlayStation 2 del juego de rol más aclamado de la nueva generación de consolas, esta entrega se haya aupado rápidamente al primer puesto de la lista de ventas de nuestro país.



SUPER SMASH BROS M.
Pikachu, Mario y Link han formado una pelea entre todos los personajes más carismáticos de Nintendo, y la cosa les ha quedado tan divertida, que son los más vendidos del catálogo de la nueva GameCube.



ONIMUSHA: WARLORDS
Si a una de las mejores aventuras de PS2 le bajas el precio a la mitad, es normal que vuelva a estar entre los más vendidos.

Por consolas

PS2
1 Final Fantasy X
2 Medal of Honor Frontline
3 RE Code: Veronica X (Platinum)
4 GT3 (Platinum)
5 Metal Gear Solid 2

PSONE
1 FFIX (Platinum)
2 MGS Band
3 Final Fantasy Anthology
4 Dragon Ball Final Bout
5 FFVIII (Platinum)

XBOX
1 Moto GP
2 Spider-Man: The Movie
3 Halo
4 Dead or Alive 3
5 NBA Inside Drive 2003

GB COLOR
1 Pokémon Cristal
2 Harry Potter
3 Legend of Zelda: Oracle of Seasons
4 Zelda: O. of Ages
5 Super Mario Bros. Deluxe

GB ADVANCE
1 Golden Sun
2 Super Mario Advance 2
3 Sonic Advance
4 Super SF II Turbo
5 Mario Kart: Super Circuit

GAMECUBE
1 Super Smash Bros. Melee
2 Star Wars: Rogue Leader
3 Spider-Man
4 Pikmin
5 Sonic Adventure 2

EN OTROS PAISES

En Japón

Del 20 al 26 de Mayo — Datos cedidos por The Magic Box

1 Winning Eleven 6 (PS2)
2 Nippon Daihyou (PS2)
3 Mobile Suit Gundan Giren's Ambition (PS2)
4 Kingdom Hearts (PS2)
5 Rockman Zero (GBA)
6 Runabout 3: Neo Age (PS2)
7 Nechu Professional Baseball 2002 (PS2)
8 Prince of Tennis: J. Boys Academy (PS2)
9 Final Fantasy XI (PS2)
10 2002 FIFA World Cup (PS2)

WINNING ELEVEN 6
Por si no lo reconocéis con ese nombre, este juego de fútbol que está arrasando en tierras niponas es la fantástica segunda parte del «Pro Evolution Soccer».

En EE.UU.

Del 1 al 15 de Junio — Datos cedidos por Games Chart

1 Metal Gear Solid 2 (PS2)
2 Grand Theft Auto 3 (PS2)
3 Luigi's Mansion (GC)
4 Halo (XBOX)
5 Tony Hawk's Pro Skating (PS2)
6 Harry Potter & The Sorcerer's St. (PSone)
7 Star Wars: Rogue Leader (GC)
8 Harry Potter & The Sorcerer's St. (GBC)
9 Madden NFL 2002 (PS2)
10 WWF Smackdown! Just Bring It (PS2)



METAL GEAR SOLID 2
Parece que la obra maestra de Hideo Kojima se ha apalancado en la primera posición de la lista de ventas "yanki". Y eso que ya hace tiempo que salió a la venta.

En Gran Bretaña

Del 15 de Mayo al 1 de Junio — Datos cedidos por Games Chart

1 2002 FIFA World Cup (PS2)
2 Star Wars: Rogue Leader (GC)
3 Luigi's Mansion (GC)
4 Grand Theft Auto 3 (PS2)
5 Halo (XBOX)
6 International Superstar Soccer 2 (GC)
7 Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)
8 LMA Manager 2002 (PS2)
9 Harry Potter: Philosopher's Stone (PSone)
10 Tony Hawk's Pro Skating 3 (PS2)



2002 FIFA WORLD CUP
Beckham y compañía siguen dándole fuerte al simulador futbolero de EA Sports aprovechando que, como trae todas las selecciones del Mundial, les sirve para practicar.

La cifra

118.000.000 ES EL NÚMERO DE GAME BOYS QUE SE HAN VENDIDO EN TODO EL MUNDO. ¡QUÉ RÉCORD!



MoviStar Activa
Consigue tu
Pack MoviStar Activa
Y SABRÁS
LO QUE ES
JUGAR
CON UN MÓVIL
Salamanca 2002
Ciudad Europea de la Cultura
MoviStar Activa
¿Quieres disfrutar a lo GRANDE?
Estos son los juegos
MoviStar Activa
Si sólo los que no se enteran repiten la misma tabla de snow en sus descensos o si correr en Mónaco con ruedas blandas no mola; prefieres las duras... este es tu Pack. Consíguelo y entra en Xtra-Zona, la zona de juegos única de MoviStar Activa, donde 11 juegos exclusivos, con una primera descarga gratis, esperan un héroe. Tú.
SAGEM
Telefónica MoviStar
KUNG FU LEGEND
IF-Racing
DECA CHALLENGE
Descarga gratuita del primer juego y posteriores a 1,99€ (Promoción válida del 22/06 al 08/09)
Descarga de nivel: 0,30€. Disponibles 150.000 unidades.
www.juegos.movistar.com
Telefónica MoviStar

EN DESARROLLO-PLAYSTATION 2

¡Cómo me mola ser un especialista!

«Stuntman» es un juego que acaba de presentar Infogrames, una original propuesta a caballo entre «Driver» y «Destruction Derby» que nos pondrá en la piel de un especialista de cine.



LAS ESCENAS más arriesgadas de un film no se le pueden dejar a las "estrellas"; para eso estaremos los especialistas...



HABRÁ VEHÍCULOS de todo tipo, diseñados con todo lujo de detalles y un control con una física especialmente realista.

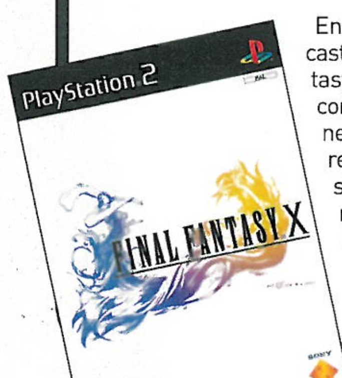
Por si alguien no lo sabía, los actores de las películas de acción de Hollywood (como Schwarzenegger, Stallone y compañía), no suelen realizar las escenas más peligrosas. Para rodarlas, existen "otro" tipo de actores, llamados especialistas, que arriesgan su integridad física en los choques, explosiones, saltos y demás burradas que luego vemos en el cine. Pues bien, Infogrames acaba de presentar en Madrid un juego, que llegará en septiembre para PS2, en el que nos meteremos en la piel de uno de esos especialistas, y tendremos que pilotar camiones, coches, e incluso motos, para participar en el rodaje de películas de acción ficticias.

La propuesta en sí ya es lo suficientemente atractiva como para que nos fijemos en ella, pero es que además los responsables de este juego son los chicos de

DATOS DE VENTAS-CIFRAS MUNDIALES

¡Rol hasta en la sopa!

«Final fantasy X» para PlayStation 2 ha superado ya los cinco millones de unidades vendidas en todo el mundo.



En Square están más contentos que unas castañuelas, porque las ventas de «Final Fantasy X» están siendo espectaculares. Tidus y compañía han vendido ya más de cinco millones de unidades a nivel mundial, y la cosa parece que no va a quedarse ahí. En cabeza se sitúa Japón, con casi dos millones y medio, mientras los europeos rondamos el millón de unidades, cuando el título lleva en el mercado apenas un mes. Esperemos que estos resultados ayuden a que se sigan haciendo juegos de este "nivelazo".

NOTICIAS BREVES



«RESIDENT EVIL 2 Y 3» CONFIRMADOS PARA GC
Capcom está desarrollando ya las dos reediciones de estos juegos para GameCube.

DRAGONES ... Y JUEGOS
El popular juego de rol «Dungeons & Dragons» va a recibir un juego para PS2, GC y Xbox. Se tratará de un RPG con combates en tiempo real y muchos detalles que harán las delicias de los seguidores.

LA HISTORIA DE «FF»
A finales de julio saldrá en Japón «Final Fantasy: The Adventure Bible» un pack de tres DVD's que contarán toda la historia de esta saga.



SALTAR UN ARO EN LLAMAS será sólo una de las pruebas que tendremos que pasar a lo largo de este juego de PS2.



LA AMBIENTACIÓN de las películas será alucinante, como ésta que parece sacada de «La Última Cruzada».



EL MODO ARCADE será la alternativa a las películas del Modo Historia, ya que podremos realizar pruebas a bordo de "big foots" como éste, y hacer exhibiciones de ésas que tanto les gusta a los norteamericanos.

Reflections. ¿Que quienes son? Pues nada menos que los creadores de la saga «Destruction Derby» y del genial «Driver», dos juegos con los que este «Stuntman» tendrá bastante que ver tanto a nivel estético como jugable. Por lo que hemos visto, el juego tiene una pinta salvaje, y si realmente resulta tan divertido como parece, puede ser uno de los bombazos del año para PS2. Mejor que no os perdáis el preestreno del mes que viene.





COMO EN UNA SALA DE CINE..

Se han creado seis películas para la ocasión, de forma que lo mismo nos tocará un papel en una película futurista que hacer de mafioso en plenos años 20.

NUEVAS RECREATIVAS

La segunda parte de la mítica recreativa «Out Run» está a punto de llegar a los salones de todo el mundo, y también «Virtua Fighter 4 Evolution», que incluirá dos luchadores más, modos de juego nuevos y la opción de personalizar los luchadores.

«GTA», SÓLO PARA PS2

Durante los próximos cuatro años, la licencia del famoso juego de acción «GTA» será exclusivo para PlayStation 2, como confirmaron hace unos días sus programadores.

VUELVEN LAS CLÁSICAS AVENTURAS DE PC

«Full Throttle» es una de las aventuras gráficas de PC más divertidas, que arrasó allá por el año 1995. Pues bien, la próxima primavera llegará a PS2, GC y Xbox una nueva entrega de este juego, con el mismo humor y unos gráficos renovados.

VENTAS-DATOS MUNDIALES

A este paso se agotan...

Aquí tenéis los datos de ventas de las actuales consolas de Nintendo.

Aunque Nintendo no suele ser muy propensa a hacer públicas las cifras de ventas de sus consolas, hemos hurgado bien a fondo entre los archivos de la compañía para averiguar cuántas GameCube y GBA se han vendido hasta la fecha, y esto es lo que hemos encontrado: Desde su puesta a la venta el 14 de septiembre de 2001 en Japón en todo el mundo se han vendido 4.500.000 unidades de GameCube, una cifra más que satisfactoria. Respecto a GBA, hasta ahora se han colocado más de 18 millones de unidades de esta portátil en las manos de los clientes de Nintendo en todo el mundo.



PELICULAS DE JUEGOS-ESPAÑA

¡Dios mío, me encuentro zombis por todas partes!

La película de "Resident Evil" se estrena durante este mes, y ya están en marcha "The House of the Dead" y "Project Zero".

Si pensáis que los personajes que están más de moda son Bisbal y Bustamante estáis muy equivocados. Lo que más se lleva son los zombis, sobre todo ahora que, desde este mes, van a "infestar" los cines de toda España. Nosotros ya la hemos visto, y os aseguramos que tiene todos los ingredientes del juego (normal, con un presupuesto de 60 millones de euros...)

Mientras tanto, ya ha comenzado el rodaje de "The House of the Dead" que podría estar lista para la primavera del año que viene, y el de "Project Zero", basado en un futuro juego de terror de Capcom repletito de fantasmas.



RESIDENT EVIL La guapa Mila Jovovich es la protagonista de esta película.



HOUSE OF THE DEAD La historia del film será anterior a la de los juegos.

LANZAMIENTOS-ESPAÑA

¡Ponte los pelos de punta!

La licencia de "Dragon Ball Z" da sus frutos en PlayStation 2 y PSone.

Por fin hemos visto las primeras imágenes del nuevo «Dragon Ball Z» para PS2, cuyo desarrollo ya está muy avanzado. No se sabe cuándo llegará aquí (sigue sin confirmación), pero al menos os podemos mostrar una pantalla de un combate entre Goku y Freezer. Como podéis ver, será un juego de lucha uno contra uno al estilo clásico, aunque el estado de desarrollo no permite apreciar cuál será su calidad final.

Por otro lado, Infogrames ha aprovechado el tirón de estos nuevos juegos para relanzar «Dragon Ball Z Final Bout» y «Dragon Ball Z Ultimate Battle» -que salieron hace ya unos cuantos años en PS- por sólo 29, 95 €. Chicos,¡Goku vuelve a estar de moda!

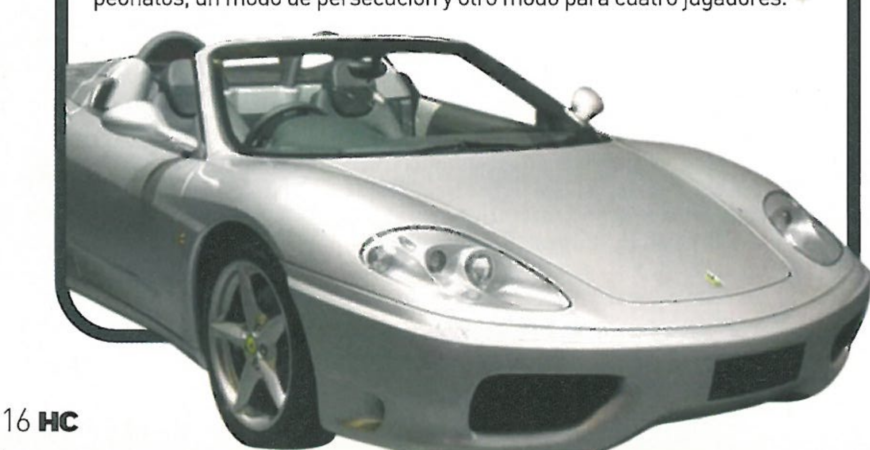
LANZAMIENTO-TODAS LAS CONSOLAS

¡Rápido, hay que despistar a ese Ferrari!

«Need for Speed: Hot Pursuit 2» traerá a las consolas de 128 bits persecuciones con los mejores deportivos del mundo.

Muy pronto, los seguidores de esta clásica saga de arcades de conducción (en los que, con la excusa de ofrecer unas emocionantes carreras con tráfico real, conducimos a toda velocidad los coches más rápidos y caros del mundo), van a recibir un nuevo juego de carreras para GC, Xbox y PS2.

Entre los 20 coches incluidos, esta vez estarán los nuevos Ferrari F360 Spider y el Lamborghini Murciélago, que volverán a competir evitando a los coches que transitan tranquilamente por las carreteras... y también a la policía, a través de unos modos de juego que os invitarán a realizar campeonatos, un modo de persecución y otro modo para cuatro jugadores.



JUEGOS PLATINUM-PS2

Tan divertido y barato como el "burro-taxi"

Cada vez hay más títulos "Platinum", que vienen con un precio rebajado, para la consola de Sony.

Seguro que estáis de acuerdo en que, con este calor, lo que más mola es sentir el fresquito en la cara mientras vais en el coche de viaje a... correr en el Campeonato del Mundo de Fórmula 1, por ejemplo.

Pues bien, aunque no es lo mismo, podemos acercarnos a esa sensación con juegos como «Gran Turismo 3», «Crazy Taxi», «Xtreme G3» y «París Dakar Rally», o subir nuestra adrenalina con otros tan emocionantes como «Onimusha» o «Resident Evil Code: Veronica X». ¿Por qué? Pues porque, desde este mes, los podéis conseguir desde sólo 29,95 euros. Y además, para redondear la oferta, «Burnout» de Acclaim también baja de precio, hasta los 39,95 euros. ¡Ya no hay excusa para no tenerlos!



¿Sabes a qué...

se dedicaba Nintendo cuando nació en Japón, allá por el año 1889?

RESPUESTA EN LA PÁGINA SIGUIENTE







DRAGON BALL Z. Después de realizar muchas investigaciones, aquí os ofrecemos la primera pantallas del primer juego de Goku para PS2.

LANZAMIENTO-ESPAÑA

Reparte justicia con tu sable láser

«Jedi Knight II», un juego de "La Guerra de las Galaxias" que arrasa PC, saldrá en Xbox y GameCube en noviembre.

Los usuarios de PC dicen que «Jedi Knight II» es el mejor juego que se ha hecho nunca sobre "Star Wars", y ahora los jugones de GameCube y Xbox van a tener la oportunidad de comprobarlo por sí mismos.

Y es que «Jedi Knight II: Jedi Outcast», una aventura de peleas en tercera persona, llegará en noviembre de la mano de Activision. En esta aventura encarnaremos el papel de Kyle Katarn, un ex-caballero Jedi que tendrá que volver a enfrentarse al Imperio, para lo cual tendrá que volver a repetir su entrenamiento con... ¡Luke Skywalker! El desarrollo del juego tendrá una ambientación de lujo, con los gráficos y la excepcional banda sonora al típico estilo "Star Wars". Pero no os pongáis nerviosos todavía, que hasta que salga aún tienen que pasar unos mesecitos...



EL SABLE LÁSER será nuestro mejor aliado a la hora de acabar con las hordas de enemigos que irán a por nosotros.

JUEGOS BASADOS EN PELÍCULAS-ESPAÑA

Superhéroes consoleros

Personajes de ficción como Robocop y La Masa (o El Increíble Hulk) nunca mueren: sobre todo si encima van a protagonizar dos videojuegos.

Seguro que siempre habéis querido ser como el bueno de Bruce Banner y poder convertiros en Hulk cuando alguien os toque las narices... Pues ahora vais a poder hacerlo -a través del pad, claro-, gracias a «The Incredible Hulk», una aventura en tercera persona que saldrá a mediados del año que viene en PS2, GameCube, Xbox y GBA, aprovechando el estreno de la próxima película que se está rodando sobre este personaje. Y no vendrá solo, ya que Robocop, el ciber-policía más famoso de la historia del cine, estrenará un nuevo juego de acción para PS2 en octubre. Habrá 15 enormes niveles, todos ellos basados en las películas, y contaremos con un arsenal de armas de los que quitan el hipo. ¡Que la fuerza os acompañe! Uy, perdón, que eso es de otra peli...





DOS HÉROES EN CONSOLA. El juego de Robocop (izq.) nos pondrá en la piel del ciber-policía en un shooter lleno de acción. Por su parte, el bestia de Hulk (derecha) tendrá juego y película para el año que viene.

GANADORES MAYO

CONCURSO «BLOOD OMEN 2»

CHAQUETAS DE CUERO

José M. Ordas García	Asturias
Juan L. León Catena	Barcelona
Jonathan Quintana Rebaque	Bizkaia
Fco. Javier Herce Moreta	La Rioja
Moisés García Ramos	León
Asunción Jiménez Berzal	Madrid
Alejandro García Sánchez	Madrid
Iván Rodríguez Gil	Madrid
Antonio Ramos Rodríguez	Málaga
Gabriel Saura Munuera	Murcia

ESTRATEGIAS ONLINE–TODAS LAS CONSOLAS

Ahora podrás jugar con todo el mundo

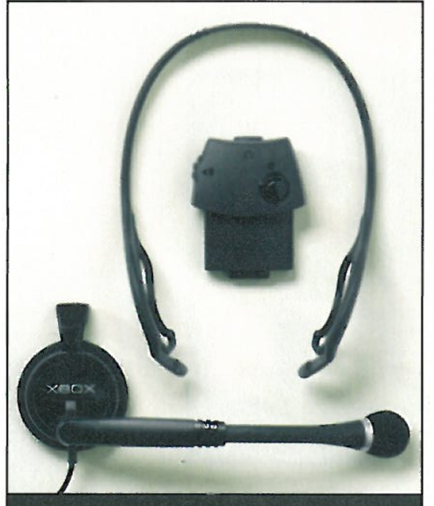
Sony, Nintendo y Microsoft desvelaron en el pasado E3 de Los Angeles cómo van a afrontar el futuro del videojuego a través del juego online.

Ya sabemos cómo pretenden, al menos en teoría, desarrollar el juego online las principales compañías de videojuegos:

Para empezar, el servicio online de Sony permitirá no sólo jugar en red con títulos como «FFXI», «Hardware» y «Socom», sino también acceder a la web, bajar demos, música, vídeos, mail y chat. Además, mencionaron que estaban estudiando añadir un sistema de identificación mediante un Número personal de seguridad, que quizá sea el Número de Serie de la CPU de la PlayStation 2 de cada usuario.

En cuanto a Microsoft, desvelaron que en Navidades activarán en EE.UU. (en España sigue sin confirmar) el servicio Xbox Live, que pretende unir el disco duro, el adaptador de banda ancha y un micrófono especial, exclusivamente para jugar en red, con títulos como «Phantasy Star Online», «Unreal Tournament», etc.

Nintendo, por su lado, sólo desvelo su intención de comenzar el juego en red a partir de fin de año en Europa.



EL PACK DE ACCESO DE XBOX LIVE en EE.UU. incluirá este micrófono, junto a 12 meses de suscripción, por unos 57 euros. La llegada a España dependerá de la implantación de la banda ancha.



PARA JUGAR ONLINE EN PS2 con títulos como «Socom» habrá que esperar al 2003.



PHANTASY STAR ONLINE será el primer título que permitirá jugar en red con GameCube.



«STAR WARS GALAXIES» aprovecharás las posibilidades online de la Xbox de Microsoft.



«HARDWARE» es el nombre del tercer juego online para PS2, junto a «FFXI» y «Socom».



EN DESARROLLO–XBOX

Los dinosaurios arrasan la galaxia

Habrá una nueva entrega de «Dino Crisis 3»... y será una aventura exclusiva para Xbox.

Los jugones de Xbox van a tener muy pronto unas nuevas "mascotas" con las que pasar sus ratos libres, tan "adorables" como un T-Rex o un par de Velocirraptores.

Y es que la tercera parte de «Dino Crisis» – una saga que ha vendido más de tres millones y medio de unidades en todo el mundo – está cada vez más cerca. Pero parece que su planteamiento poco va a tener que ver con las entregas anteriores, ya que – aunque tendremos que enfrentarnos a todo tipo de "dinos" – ahora formaremos parte de una unidad de Marines intergalácticos y dispondremos de la tecnología más puntera. Parte fundamental de nuestro equipo serán los propulsores, que nos permitirán elevarnos y atacar desde el aire, algo que dará al juego una libertad de movimientos casi total y un sistema de control nunca antes visto en la saga.

INTERNET ON

«Final Fantasy XI» sale en Japón... no sin problemas

Las oficinas de Sony en Japón han tenido algunos pequeños contratiempos con las primeras unidades de «FFXI» (su primer juego online para PS2) que ha puesto a la venta en aquel país. Por lo visto, se han recibido llamados de usuarios quejándose de que en algunos modelos de PS2 el juego no cargaba. Por supuesto, Sony ya ha solventado los problemas, y los discos que lleguen a Europa no presentarán ya este curioso contratiempo.

El juego online crecerá durante los próximos años

Según señala un informe que ha realizado una importante empresa consultora de EE.UU., los juegos online cobrarán una importancia vital en el futuro de las consolas. De hecho, se espera que el número de usuarios se multiplique por seis antes del próximo año 2006.

Nuevos juegos para móviles

Motorola y Gameloft han presentado en el pasado E3 varios juegos para

¡Vendía cartas!

Nintendo empezó fabricando unos naipes japoneses, pero luego abrió una división de desarrollo de juegos, que se fue ampliando hasta llegar a ser lo que es hoy día.

LANZAMIENTOS-ESPAÑA

Los dibujos... ¿son cosa de niños?

Llegan a las consolas de 128 bits dos juegos con gráficos de dibujos animados, pero un desarrollo tan duro que los harán recomendables sólo para los mayores de la casa.

Después de tantos años viendo películas de Disney, estamos acostumbrados a relacionar los gráficos coloridos y simpáticos con los juegos infantiles, ¿verdad? Pues cambiad el chip, porque Sony y Ubi Soft están desarrollando dos juegos que harán gala de una seriedad y dureza propia de juegos para mayores de 18 años. «The Mark of Kri» está siendo diseñado para PS2 por antiguos dibujantes de Disney, y estará protagonizado por Rau, un fiero guerrero que tendrá que acabar con cientos de enemigos utilizando su querida espada. Vamos, como "El Rey León", pero a lo bestia. Por otro lado, «XIII» es el título de un nuevo juego de disparos en primera persona, pero que contará con gráficos de dibujos animados ("cel shading"). Ambos saldrán a principios de 2003.



«THE MARK OF KRI» será una especie de novela interactiva repleta de salsa de tomate.



«XIII» permitirá usar todos los objetos del mapeado para acabar con los rivales.

«XIII». El estilo gráfico de este nuevo" shoot'em up en primera persona será muy original, ya que todo estará diseñado como si fueran dibujos animados.



"Creo que ‹Final Fantasy XI› para PlayStation 2 no se está vendiendo tan bien en Japón como Square esperaba, en comparación con las otras entregas de la saga ‹Final Fantasy›".

Yamauchi, Consejero Delegado de Nintendo en Japón

LINE

teléfonos móviles, que han sido programados con el lenguaje java (que es el que se usa para las páginas web interactivas), entre los que están el simulador de aviones «Siberian Strike»», el juego de acción en 3D «Star Fighter», y una nueva versión del clásico de PC «Prince of Persia».

■ Las compañías no pagarán por hacer juegos online en GC

Según han afirmado los directivos de Nintendo, la compañía nipona tiene intención de no cobrar impuestos extras a las "third parties" (las compañías externas de Nintendo), por realizar los juegos online para GameCube. Este cambio podría suponer un abaratamiento en los juegos para esta consola.

■ Ya hay fecha para el módem de GC

Nintendo ha anunciado que sacará a la venta en Japón el módem para jugar online con GameCube el día 8 de agosto, el mismo día que saldrá a la venta «Phantasy Star Online I & II». Eso sí, el adaptador de banda ancha tendrá que esperar.

WEB DE MODA

www.nintendo.es

Este mes os recomendamos que os deis una vuelta por la nueva web de Nintendo España, que tiene nuevo diseño y nuevos servicios. ¡Ya puedes hacerte socio del nuevo Club Online de Nintendo!



Si no te convence, visita:

- www.konami.co.jp/movie/0234/0234.rm
- http://es.playstation.com/hardware/linux_hardware.jhtml
- http://www.codemasters.com/downloads/displayfiles.php



en voz baja

por rubén j. navarro



RESIDENT EVIL ONLINE

➔Este mes estoy que no paro. Primero me recorro el E3 de Los Angeles de arriba a abajo en busca de nuevos rumores, y cuando creo que ya se me habían acabado las sorpresas, me cuelo en una presentación de Sony que termina ¡con un vídeo exclusivo de 10 segundos con **imágenes del nuevo «Resident Evil Online»**! Además, se rumorea que antes de final de año podremos probar una primera versión del mismo en Internet, eso sí, sólo jugando a través de los servidores japoneses.

➔Y sin salir de tierras niponas, mis contactos en Sega me han asegurado que muy pronto volveremos a tener noticias de un juego protagonizado por su mascota azul. Sí amigos, **Sonic prepara su regreso**, pero aún no sabemos qué tipo de juego será ni tampoco para qué consolas estará disponible. Seguro que en el **World Hobby Fair**, una popular feria que se celebra a partir del 13 de Julio por aquellas tierras, tendremos más noticias del puercoespín azul.

➔Por cierto, de nuevo en el país de las hamburguesas, he tenido que moverme un poco por los "barrios bajos" para conseguir averiguar que un grupo de programadores aficionados están desarrollando por su cuenta una utilidad llamada **Xbox Media Player** que, instalada en el disco duro, permitirá **reproducir música en MP3 y vídeos en formato Super VCD,** como si se se tratase un ordenador personal. ¡El que no corre vuela!

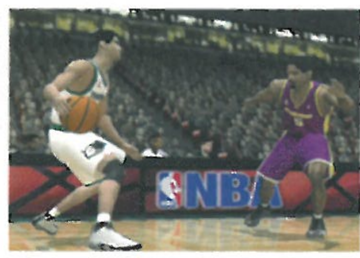
LANZAMIENTO-ESPAÑA

¡Tri, triple de EA Sports!

«NBA Live 2003» saldrá para todas las consolas en otoño... ¡y traerá novedades!

Como todos los años por estas fechas, EA Sports nos empieza a desvelar algunos secretos de sus próximos lanzamientos. En este caso, los afortunados son los fans del basket, que pueden ir haciéndose una idea de lo que será «NBA Live 2003».

Las principales novedades estarán en la jugabilidad, con un nuevo sistema de tapones y mejoras en la física del balón, que harán los partidos mucho más reales. También vamos a apreciar un salto -nunca mejor dicho- en las animaciones, que resultarán más suaves y fluidas que en la última entrega, e incluirán nuevos regates, pases, choques y movimientos exclusivos . Y todo ello redondeado con un auténtico ambientazo que nos meterá de lleno en la cancha. Ya podéis ir calentando, porque el juego llegará después del verano a PlayStation 2, Xbox, GameCube y PSone.



LA SIMULACIÓN de este juego seguirá siendo muy realista, y mejor ajustada.



LA LICENCIA habitual permitirá jugar con los equipos y plantillas oficiales.

LANZAMIENTO-PLAYSTATION 2

El clásico del manga vuelve... en un pinball

El genial manga de "Akira" llegará en un nuevo juego a PS2.

La película de animación "Akira" supuso el boom del manga en los 80, gracias a su estética "cyberpunk" (escenarios plagados de máquinas, violencia y mucha acción).

Pues bien, ahora aparecerá en PS 2 un pinball basado en el film. «Akira Psycho Ball» se compondrá de cuatro mesas basadas en zonas de la peli, con referencias constantes al anime. Lo ha programado "KAZe", pero no sabemos cuándo llegará.

HARDWARE-GAME BOY ADVANCE

GBA se pasa a las 3D

Una compañía ha creado un sistema específico para usar polígonos en GBA.

Qué lejos quedan aquellos días en que sólo podíamos ver nuestra Game Boy en color verde... Y es que gracias al trabajo de un grupo llamado "Graphic State", pronto podremos disfrutar de juegos totalmente en 3D con GBA.

Esto permitirá hacer sofisticados giros y movimientos de cámara, así como introducir efectos de luces, texturas iluminadas, animaciones más fluidas... Sus creadores han llegado a decir que las sensaciones que transmitirán los juegos se asemejarán a SNES... ¡e incluso a los juegos de PSone!

Los juegos deportivos se verán especialmente beneficiados, ya que el motor está orientado inicialmente para títulos de fútbol, tenis, baloncesto o velocidad. ¿No se os hace la boca agua?



LOS JUEGOS en primera persona se beneficiarán de un aspecto increíble.



ESTE SIMULADOR de coches roza el nivel del «Gran Turismo» de PSone.

LANZAMIENTOS JULIO

	5 JULIO	15 JULIO	22 JULIO	29 JULIO
PRISIONER OF WAR - PS2 (Aventura)	■			
ZIDANE FOOTBALL - PS2 (Fútbol)	■			
DOWNFORCE - PS2 (Deportivo)		■		
GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA - PS2 (Velocidad)		■		
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE - PS2 (Aventura)		■		
PAC-MAN WORLD 2 - PS2 (Plataformas)		■		
SLAM TENNIS - PS2 (Deportivo)		■		
BARBARIAN - PS2 (Beat'em up)			■	
AGGRESSIVE INLINE SKATING - XBOX (Deportivo)	■			
HUNTER THE RECKONING - XBOX (Beat'em up)	■			
PRISIONER OF WAR - XBOX (Aventura)	■			
GAUNTLET DARK LEGACY - XBOX (Acción)		■		
SLAM TENNIS - XBOX (Deportivo)		■		
TRANSWORLD SURF - XBOX (Deportivo)		■		
PIKMIN - GC (Estrategia)	■			
GAUNTLET DARK LEGACY - GC (Accion)		■		
ZOO CUBE - GC (Puzzle)		■		
FÓRMULA 1 ARCADE - PSONE (Velocidad)		■		
STUART LITTLE 2 - PSONE (Aventura)		■		
METAL SLUG X - PSONE (Acción)				■
ZOO CUBE - GBA (Puzzle)		■		
TOP GUN - GBA (Simulador)			■	

NOTA: Esta lista recoge los juegos más importantes que saldrán a la venta durante el mes de mayo. No todos aparecen analizados en este número, ya que los cambios de fechas de las distribuidoras y los retrasos en la llegada de las versiones finales con las que analizamos los juegos pueden hacer que vayan comentados en números anteriores o bien sean analizados en el número siguiente.

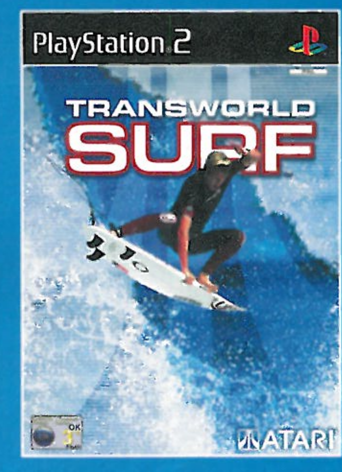
FE DE ERRORES

EL PACK DE «FINAL FANTASY X» SÍ TRAE EL DVD EXTRA

Aunque el mes pasado os dijimos que en el pack especial que Sony ha puesto a la venta, en el que se regala «FFX» junto a PS2, no venía el DVD extra que viene con el juego normal, resulta que ha sido un lamentable error. El disco sí que viene, así que pedimos disculpas a lectores y a Sony España. Por otro lado, el mes pasado, en el cuadro "¿Sabés qué...?" se nos coló una respuesta equivocada, así que este mes la repetimos para que no os quedéis con la duda.

www.atari.com - www.transworldgames.com

GRAB IT



BILLABONG
www.billabong.com

desarrollado por







TRANSWORLD SURF™



"CONVIÉRTETE EN UNO DE LOS 13 PROFESIONALES DEL SURF INCLUYENDO LOS MIEMBROS DEL EQUIPO BILLABONG, TAJ BURROW, ANDY IRONS Y SHANE DORIAN... MANIOBRAS DE LOCURA: CONSIGUE UNOS SALTOS DE INCREÍBLES, EMOCIONANTES DESLIZAMIENTOS DE TABLA Y MUCHO MÁS..."



aDeSe TP

PlayStation 2

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN



Los Superhéroes, en Nintendo Acción

Reportajes «Spider-Man» protagoniza una de las mejores novedades para GameCube que analizan en la revista de este mes... Pero no es el único superhéroe que campa por Nintendo Acción. Los Jedis de "Star Wars" muestran los nuevos episodios que pronto verán la luz, y el inconfundible «Turok» enseña sus mejores armas (y pantallas de su nuevo juego en GameCube).

Guías Otro héroe de postín, Luigi, alucina con una guía completa de su aventura repleta de detalles. Además, en la Revista Pokémon, cuentan cómo arrasar en la Torre Batalla de «Pokémon».

→ PLAYMANÍA



PlayManía se sube por las paredes

En portada. PlayManía dedica a «Spider-Man» no sólo la portada, sino también el principio de una guía completa y la novedad más importante del mes, aunque también comentan juegos del calibre de «V-Rally 3» o «ISS 2» psra PS2.

Reportaje Especial. Los 20 mejores juegos que se presentaron en el E3 de Los Angeles, la feria del videojuego más importante del mundo.

Guías coleccionables. Una guía de movimientos de todos los personajes de «Virtua Fighter 4», que podrás archivar en la caja de tu juego.

→ MICROMANÍA



El esperado regreso de Warcraft

Comentario «Warcraft III» y Micromanía ha preparado un extenso análisis con nuestro veredicto definitivo sobre este juego de Blizzard.

Reportaje Incluimos un extenso reportaje con todas las novedades del E3 de Los Angeles, sin olvidarnos del juego que más expectativas ha levantado entre la prensa mundial: «Doom III».

Otras secciones Primera impresión sobre juegos como «Iron Storm» y «Unreal Tournament 2003», análisis de «GTA III», «F1 2002», y guías de «Jedi Knight II», «Spider-Man», entre otros.

→ COMPUTER HOY JUEGOS



"Star Wars" mucho mejor que en el cine

Reportaje Aprovechando el tirón del Episodio II de "La Guerra de las Galaxias", LucasArts se ha empeñado en recordarnos quién es quién en la famosa saga galáctica. Y en «Jedi Outcast» nos queda bien claro quiénes son los buenos, los malos y el Reverso Tenebroso en un desarrollo de acción en 3D realmente bueno.

Análisis Nuestros 36 ordenadores prueban los juegos más esperados de PC y las nuevas tarjetas de sonido para el Cine en Casa. Y además, las secciones habituales... ¡¡por sólo 2,99 euros!!

→ GUÍAS PS2 PLAY MANÍA



Las mejores guías para PlayStation 2

Todo sobre «MGS2» Te ofrecen una completísima guía donde descubrirás todos los secretos de esta apasionante aventura para PlayStation 2.

Gran Turismo 3 La otra razón para no perderte el Especial Guías PlayManía 18 es su extensa guía de «Gran Turismo 3»: todos los coches, las competicones, mecánica, circuitos, licencias...

Las mejores guías Y además, guías completas para «HeadHunter», «Eve of Extinction», «State of Emergency», «SSX Tricky», «007 Agente en Fuego Cruzado». En tu kiosco desde el 2 de julio.

→ PC MANÍA



Aprende a montar tu PC paso a paso

Informe Si te has planteado la posibilidad de quedarte con los mejores componentes de cada marca, y construir tu propio ordenador, nosotros te contamos cómo hacerlo paso a paso.

Reportajes Apréndelo todo sobre los servicios de alojamiento de páginas Web, el fin de Napster y las limitaciones del correo electrónico gratuito.

Comparativas Descubre cuáles son los mejores reproductores DVD, agencias de viajes on-line y cámaras fotográficas digitales-, y de paso te regalamos el «Grabador CD», de Data Becker.

NUEVO JOG R

COMPARTE TU DIVERSIÓN

Pásate por tu Concesionario Oficial YAMAHA y si tu pieza de puzzle encaja en nuestro panel, el nuevo **JOG R** es tuyo. Además, sólo por pasarte ya tienes regalo seguro. Porque todo es mucho más divertido cuando lo compartes.
COMPARTE TU DIVERSIÓN con el nuevo **JOG R** de YAMAHA.

Promoción válida hasta agotar existencias.

TOUCHING YOUR HEART

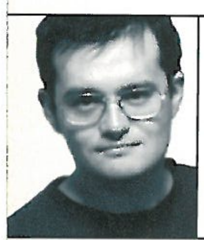








■ ROL ■ LEVEL 5 ■ Lanzamiento en Japón Navidades ■ Lanzamiento en España 2003



aquí Tokio

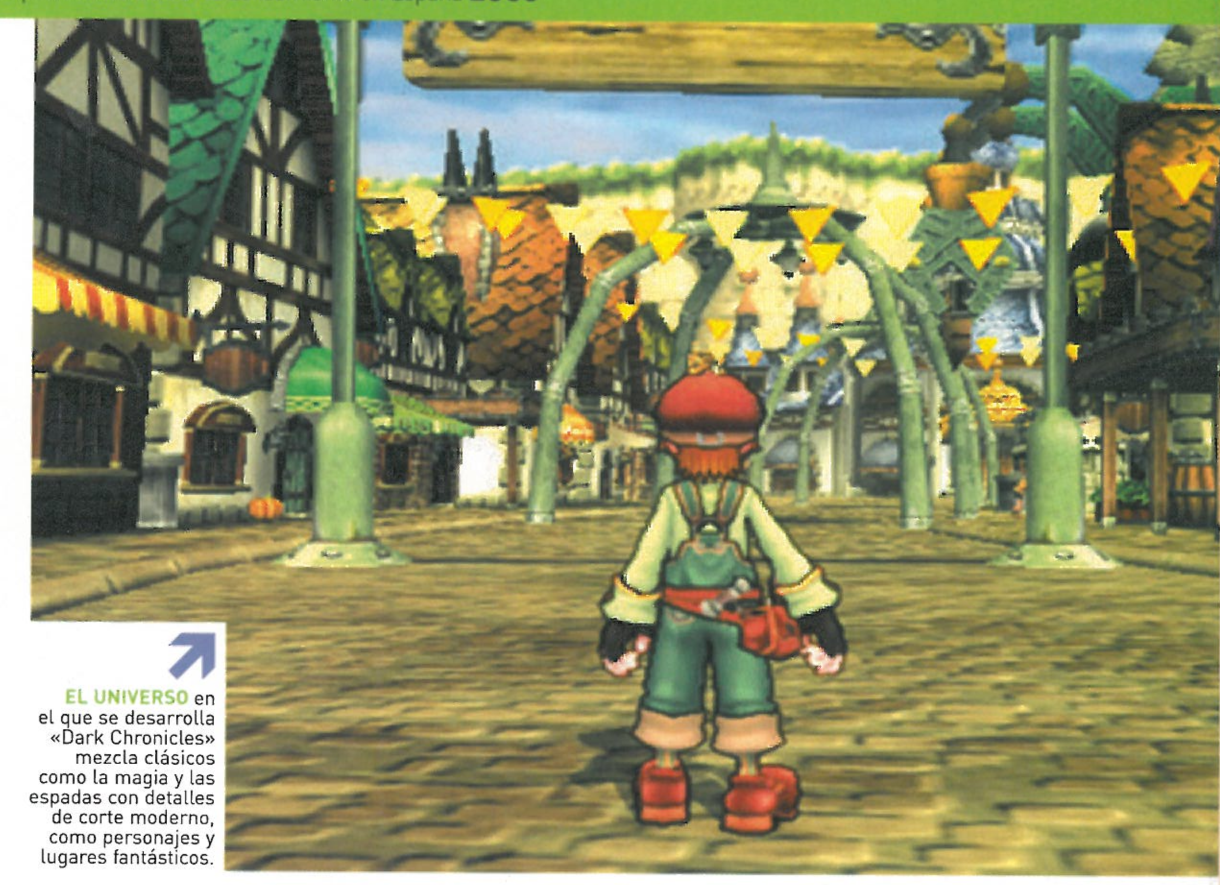
por christophe kagotani



➔Hola otra vez, en directo desde Tokio, capital del fútbol mundial por unos días. Aunque aquí, la verdad, no se notaría mucho que se está jugando la fase final del mundial, si no fuera por los anuncios de Adidas y por **las excelentes ventas de ‹Winning Eleven 6› en PS2**, porque, la verdad es que el ambiente por las calles es bastante triste. Y eso que Japón ha hecho historia al ganar a los rusos por 1-0.

➔Por cierto, **datos más tristes son los que rodean al lanzamiento de ‹Final Fantasy XI› para PS2 y banda ancha.** De momento sólo se han conectado 23.000 usuarios, aunque Square mantiene que ha vendido más de 65.000 unidades. En cualquier caso, resulta muy difícil de creer que después de gastarse 50.000 yens (el precio del juego y la cuota de PlayOnline por un año) haya cerca de 40.000 personas que no se hayan conectado.

➔A todo esto se suman los numerosos **problemas de compatibilidad que están surgiendo entre el kit de banda, la consola y los juegos normales**, que Sony y Square se están dando prisa en solucionar. De momento todas las miras están puestas en el lanzamiento del próximo «Final Fantasy XII» en marzo del año que viene... y en los estadios de fútbol, claro. ¡El próximo mes os cuento más!



EL UNIVERSO en el que se desarrolla «Dark Chronicles» mezcla clásicos como la magia y las espadas con detalles de corte moderno, como personajes y lugares fantásticos.

AVENTURA Y CONSTRUCCIÓN

DARK CHRONICLES

Después de mucho insistir, he conseguido que los muchachos de Level 5 me enseñen las primeras pantallas del juego ‹Dark Chronicles› y por lo que he visto, la secuela de ‹Dark Cloud› va a ser uno de los bombazos para estas Navidades aquí en Japón.

LA HISTORIA
Rescata a los habitantes de un mundo fantástico

EL ARGUMENTO CONTINÚA donde lo dejó el primer juego. Después de encerrar al genio que había secuestrado a nuestro pueblo, esta secuela repite planteamiento: tendremos que recorrer un mundo de espada y brujería rescatando inocentes y reconstruyendo las ciudades que encontremos por el camino. Además, sus creadores me acaban de confirmar que el desarrollo estará salpicado por algunos minijuegos que nos encargarán los personajes que hayamos rescatado.









LOS HÉROES DEL JUEGO

Dos aventureros con habilidades diferentes

UN ARTESANO LLAMADO YURIS y una mujer guerrera llamada Monica serán los protagonistas de «Dark Chronicles». A lo largo del juego podremos alternar en el control de uno u otro con tan solo pulsar un botón, y así vamos a poder aprovechar las habilidades de cada uno: Monica será capaz de utilizar la magia, mientras que Yuris podrá mejorar sus armas gracias a sus habilidades de herrero. Además, en mi primera partida pude comprobar que a lo largo del desarrollo se irán uniendo nuevos personajes.





« DARK CHRONICLES MEZCLARÁ LAS TÍPICAS AVENTURAS DE LOS JUEGOS DE ROL Y FASES DE CONSTRUCCIÓN. SU ORIGINALIDAD ES INDISCUTIBLE »



LOS COMBATES son las secuencias más espectaculares del juego, ya que la acción no se detiene en ningún momento. Todos los combos se podrán ejecutar con un solo botón.

LOS COMBATES

Magia y espadazos a partes iguales

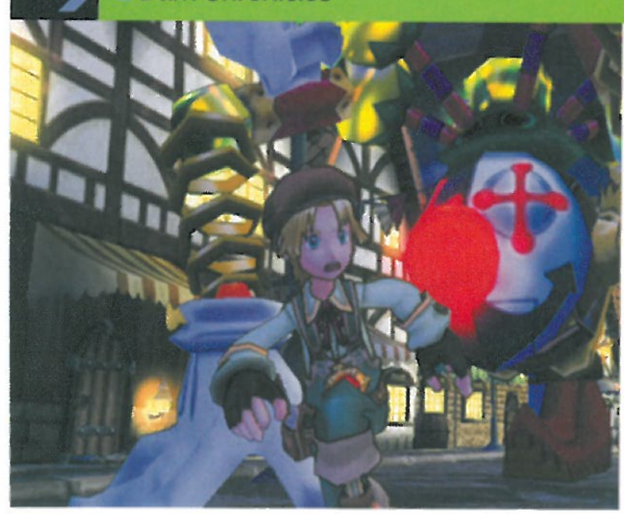
EL SISTEMA DE COMBATE será el típico de los "action-rpg" es decir, que la acción no se detendrá durante los enfrentamientos. Las peleas os recordarán a los «Zelda»: podemos ejecutar los combos con un solo botón, fijar la cámara al enemigo que prefiramos e incluso agarrarlos y lanzarlos por los aires. Cada protagonista podrá utilizar dos tipos de ataque: cuerpo acuerpo y proyectiles, o en su caso, magias.

GRAN MOMENTO DEL ROL EN JAPÓN

LOS JUEGOS DE ROL EN JAPÓN están en plena época de apogeo, sobre todo desde la celebración del último E3, que se suele seguir con mucho interés aquí. «Dark Chronicles» (programado por un grupo conocido como Level 5), ha sido uno de los más seguidos, pero títulos como «Genso Suikoden 3» de Konami, ha sido quizá el que más expectación ha creado en Japón.



GENSO SUIKODEN 3



LOS ESCENARIOS
Las mazmorras que nunca se repiten

TODOS LOS NIVELES DEL JUEGO están divididos en dos partes: las ciudades que debemos construir y las mazmorras, como en el primer «Dark Cloud». Para evitar que nuestro recorrido se repita, las mazmorras están realizadas mediante un sistema llamado "dungeon shuffle" que alterna los pasillos y las estancias. En cuanto a los escenarios, yo pude jugar en una jungla, una zona rocosa y una enorme ciudad llena de personajes fantásticos, pero me han prometido que en la versión final habrá muchos más.





LOS BOSQUES están lleno de criaturas fantásticas, como los hombres-árbol. Cada escenario tiene su propio tipo de enemigos, que ataca de formas distintas.

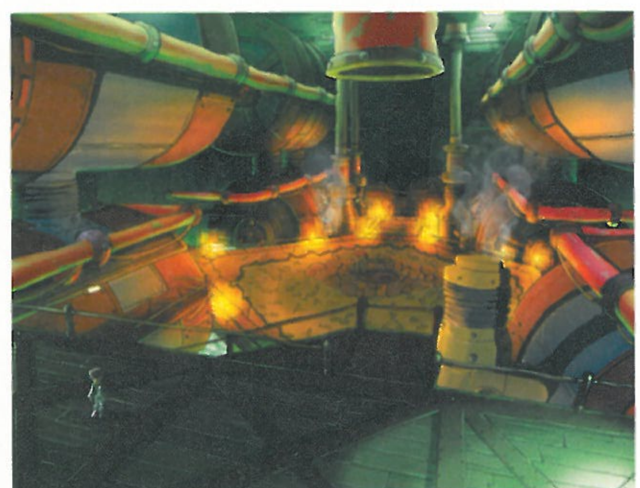




LOS GRÁFICOS
Un universo de dibujos animados

EL ASPECTO DE TODO EL JUEGO será muy diferente al que vimos en la primera parte. En esta ocasión se han cambiado los gráficos en 3D por otros realizados en Cel Shading (una técnica que recuerda a los dibujos animados, pero con volumen, como en «Jet Set Radio») que lucen igual de bien. La estética del juego será una mezcla de elementos del siglo XIX con detalles futuristas, al más puro estilo «Final Fantasy», pero con más colorido. Además, hablando con ellos se les escapó que tienen en desarrollo dos nuevos juegos que también aprovecharán este mismo estilo de gráficos, aunque tardarán en llegar.





SISTEMA DE CONSTRUCCIÓN



Los albañiles de la Edad Media

EL SISTEMA PARA RECONSTRUIR LAS CIUDADES consiste en un sencillo editor, llamado "Georama" con el que podemos ir colocando los edificios, uno a uno, sobre una explanada. Sin embargo, me llevé una grata sorpresa cuando descubrí que el desarrollo de las construcciones será completamente diferente al del primer juego. En esta ocasión los ambientes donde está situada cada ciudad incluyen cascadas, precipicios y todo tipo de accidentes, que nos obligarán a utilizar complicadas estrategias para que no se nos venga todo abajo.

UNA SAGA CON SABOR EUROPEO



FUNCIONÓ MEJOR EN USA Y EUROPA. El primer juego, que apareció hace casi un año en nuestro país, no tuvo mucho éxito aquí en Japón. Sin embargo las versiones americana y europea, que incorporaban nuevos niveles y algunas mejoras en el sistema de control, vendieron más de 600.000 unidades. Con esta secuela, los miembros de Level 5, el equipo de programación, pretenden conseguir la alternativa perfecta a otras sagas consagradas como los «Final Fantasy».

« EL APARTADO GRÁFICO MEZCLA EL MEDIEVO CON TOQUES FUTURISTAS Y ESTÁ REALIZADO CON CEL SHADING, COMO SI SE TRATARA DE DIBUJOS ANIMADOS »



LOS ROBOTS GIGANTES tendrán una construcción de estilo medieval, ya que estarán hechos de trozos de madera y metal. Eso sí, durante el combate son demoledores.

LOS ROBOTS

Los antepasasos de los "mechas"

LOS ENEMIGOS MÁS FIEROS DEL JUEGO irán montados a bordo de unos "mechas" acorazados construídos de hierro y madera. Una vez hayamos conseguido derrotarles, lo que no nos va a resultar nada fácil, podremos montarnos en estas máquinas y utilizarlas para combatir con ventaja. Ya sabéis que a nosotros, los japoneses, nos encanta esto de los robots gigantes, así que os podéis imaginar lo espectaculares que resultarán los enfrentamientos a lomos de estos "abuelos de Mazinger Z". Eso sí, el control de las máquinas será exacto al del personaje principal, para no complicarnos las cosas demasiado.

¡EXCLUSIVA EN ESPAÑA!

ASÍ SERÁ EL JUEGO BASADO EN LA PELÍCULA DEL AÑO

EL PODER DEL ANILLO LLEGA A LAS CONSOLAS

Hace unos meses alucinamos con la película "La Comunidad del Anillo", la primera parte de la trilogía basada en "El Señor de los Anillos". Y, como estaba cantado que íbamos a tener juego a la vista, no hemos perdido un segundo en hacernos con toda la información y las mejores imágenes. ¡Aquí están!

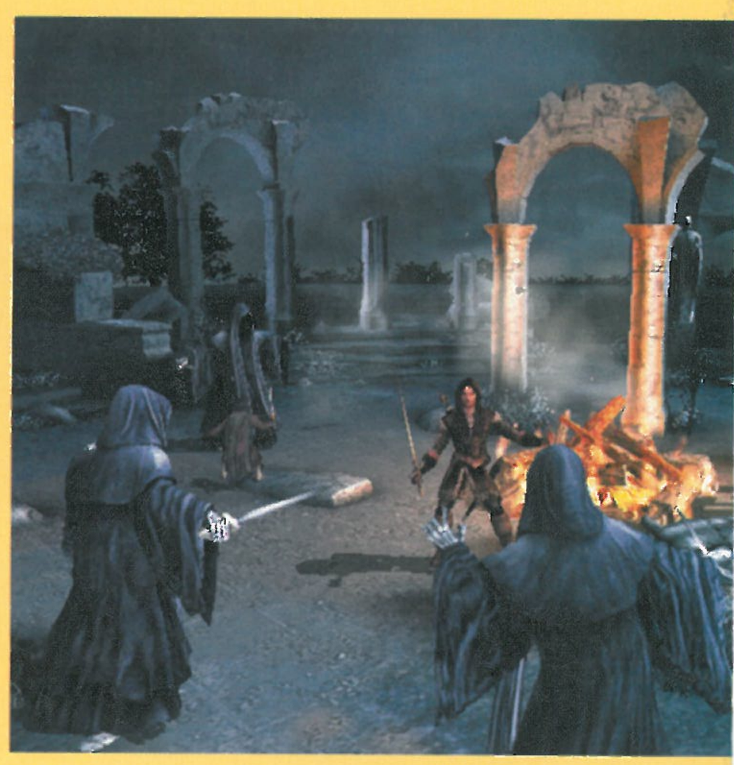
El Anillo Único es el objeto más poderoso de toda la Tierra Media. Además de conferir a su portador la capacidad de hacerse invisible, también es el arma definitiva con la que Sauron, el malvado Señor Oscuro, pretende esclavizar a los pueblos libres que habitan en este mundo de fantasía: humanos, elfos, enanos y hobbits. Sin embargo, el Anillo se encuentra en poder de Frodo, un apacible "mediano" (una simpática criatura del tamaño de un niño) que está dispuesto a enfrentarse a todo tipo de peligros para destruirlo en el Monte del Destino, el volcán en el que fue forjado. Para cumplir una empresa tan arriesgada, Frodo cuenta con la ayuda de la Comunidad del Anillo, un grupo de 8 guerreros de diferentes razas que debe protegerle (a golpe de espada y de hechizo mágico) de los orcos, los trolls y demás peligros que pudimos ver -seguro que más de una vez- en el cine. Pues será esta última parte, la de la acción, la que viviremos en las consolas cuando en Noviembre nos llegue este juego.

EL ARGUMENTO DEL JUEGO estará basado en las dos primeras películas de la saga ("La Comunidad del Anillo" y "Las ▸▸



LOS TRES GUERREROS DEL ANILLO
Aragorn
Tipo: Humano
Armas: Espada larga, dagas proyectiles
Características: El luchador más equilibrado. Con muchos combos de pelea.
Gimli
Tipo: Enano
Armas: Hacha, hachas de mano
Características: Gran fuerza y resistencia a los golpes. Lento de movimientos.
Legolas
Tipo: Elfo
Armas: Arco, espadas gemelas
Características: Ataques a distancia y gran rapidez. Poca resistencia.
LOS DATOS QUE TIENES QUE CONOCER
Fecha de lanzamiento del juego: noviembre de 2002
Formatos para los que sale: PlayStation 2
Tipo de juego: Aventura de acción
Estará basado en: En las dos primeras películas de "El Señor de los Anillos"
Compañía que lo está desarrollando: Electronic Arts





LOS ENEMIGOS tendrán el mismo aspecto (y los poderes) que en la película. En la Cima de los Vientos, también tendremos que luchar con los jinetes negros.





Dos Torres") y recreará las secuencias más emocionantes de las películas: el enfrentamiento con los jinetes negros en la Cima de los Vientos, el paso a través de las minas de Moria, la batalla del abismo de Helm... en total serán 16 niveles de interminables combates, que estarán realizados con un nivel de detalle nunca visto en un título de estas características. Seguro que después de echar un vistazo a las primeras pantallas se os han venido a la cabeza las escenas de la peli con Aragorn rodeado de monstruos y repartiendo espadazos a diestro y siniestro. ¿Verdad? Pues el juego nos hará vivir las mismas sensaciones, ya que estará centrado en los combates a espada, cuanto más multitudinarios, mejor.

PARA REFORZAR LA IDEA DE QUE ESTAMOS DENTRO DE LA PELÍCULA, todos los personajes se comportarán igual que en el cine, por ejemplo, en Moria (la ciudad subterránea de los enanos que aparecía en la mitad de la primera peli) podremos ver como cada miembro de la Comunidad actuará a su modo: Frodo se esconderá detrás de las columnas, Gandalf, el mago, se dedicará a lanzar hechizos defensivos y Boromir se parapetará contra la puerta para repeler el ataque de los orcos, es decir, que será como si nosotros también formásemos parte de la historia. Por supuesto los detalles no terminarán aquí. El propio Peter Jackson, el director de la película, se está encargando de supervisarlo todo para que el juego se acerque lo más posible al film. Para que os hagáis una idea del cuidado que se está poniendo en todos los apartados, para recrear el sonido se está contando con las voces de los actores reales, los mismos efectos de sonido de la película y con la banda sonora de Howard Shore, que se llevó el Oscar a la mejor banda sonora original en la última edición.

LOS PROTAGONISTAS DE LA AVENTURA serán los tres guerreros del grupo. Aragorn, el explorador también conocido como Trancos, será el personaje más equilibrado, ya que podrá







LOS ESCENARIOS estarán repletos de espectaculares efectos en tiempo real, como los fuegos y las condiciones climatológicas cambiantes.



LEGOLAS es un elfo experto en el tiro con arco. Cada vez que utilicemos un arma de distancia, la cámara se colocará a nuestras espaldas, para mejorar nuestra puntería.

manejar con igual destreza la espada y los cuchillos (que podremos lanzar para eliminar orcos a gran distancia). Legolas Hojaverde, el elfo, y Gimli, el enano, serán los otros dos personajes disponibles. Mientras que el guerrero de los bosques podrá manejar un arco para los enfrentamientos a distancia y las espadas gemelas en el cuerpo a cuerpo, Gimli estará orientado hacia los combates "masivos" es decir, que no habrá monstruo que pueda sobrevivir a unos cuantos envites de su hacha de combate. Sus armas de distancia serán pequeñas hachas de mano, que podrá lanzar a los enemigos cercanos. En cualquier caso no penséis que bastará con aporrear los botones del pad para ir eliminando oleada tras oleada de enemigos. En realidad «Las Dos Torres» (que será el nombre definitivo del juego) contará con un innovador sistema de lucha denominado "combate táctico" que le diferenciará del resto de los "beat ´em up" tipo «Dinasty Warriors» que han aparecido hasta ahora.

→ESTA FORMA DE COMBATIR consistirá en alternar los enfrentamientos propiamente dichos con pequeñas misiones, como ▸▸

EL JUEGO DE«LAS DOS TORRES» RECREARÁ LOS ENFRENTAMIENTOS MÁS ESPECTACULARES DE LAS DOS PRIMERAS PELÍCULAS

LOS NUEVOS ESCENARIOS



Los diseños de la Tierra Media

La mayor parte de los escenarios que aparecerán en el juego estarán sacados de las películas. Sin embargo también nos vamos a encontrar con algunas localizaciones que no vimos en el cine, y para las que se han utilizado diseños originales (como este que podéis ver aquí de un pueblo de las llanuras de Rohan) basados en las descripciones que aparecen en los dos primeros libros.

TODO SOBRE EL FENÓMENO

La leyenda de «El Señor de los Anillos»

El libro de Tolkien ha inspirado toda la cultura de espada y brujería que conocemos hoy en día, y se ha convertido en un fenómeno social:

- Más de 100.000.000 personas en todo el mundo han leído los libros, que escribió J.R.R. Tolkien en 1947.



- La primera adaptación al cine fue una película de finales de los años 70 que mezclaba animación e imagen real. Su director, Ralph Bakshi utilizó fotogramas de la película "El Cid", y los coloreó.
- El director de "La Comunidad del Anillo", Peter Jackson, comenzó dirigiendo películas "gore" como "Mal Gusto" y "Braindead".
- "La Comunidad del Anillo" es la quinta película más taquillera de la historia, con cerca de 850.000.000 $ de recaudación.
- En la pasada edición de los Oscar, la película recibió 13 nominaciones, entre ellas "mejor película", "mejor director" y "mejores efectos especiales", aunque sólo se llevó 4 estatuillas.
- En las secuencias de las grandes batallas participaron un total de 20.602 extras, con armaduras realizadas a mano y máscaras personalizadas.



- Las tres películas de la saga se han rodado de una vez y en total, el proceso ha durado casi 7 años.
- La película saldrá a la venta en DVD el 28 de Agosto. En noviembre saldrá una segunda edición con casi media hora de escenas eliminadas.





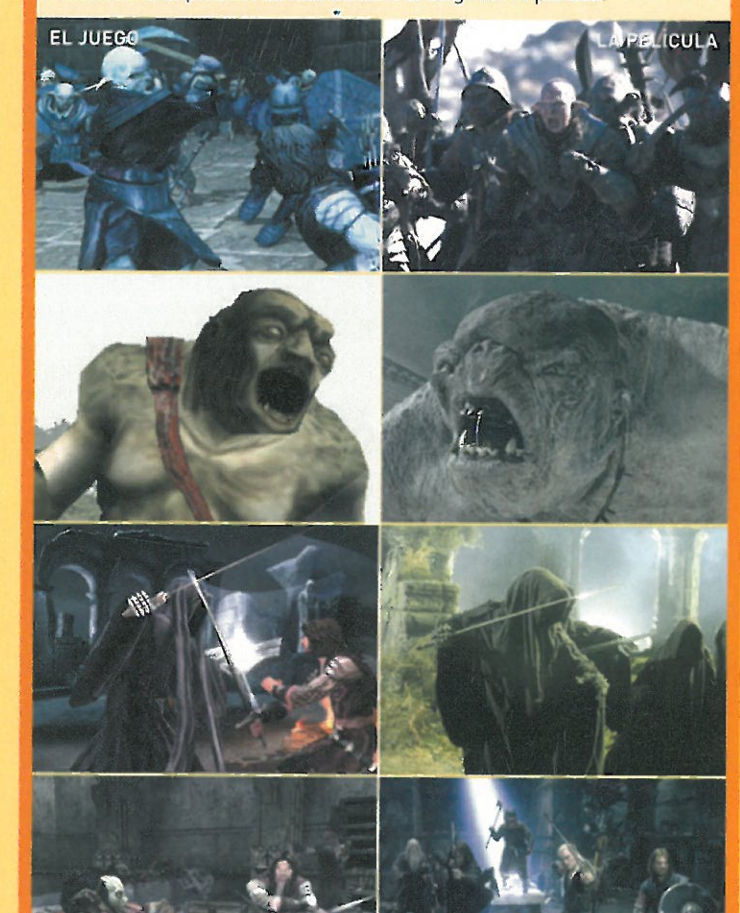
LAS GRANDES BATALLAS serán los niveles más espectaculares del juego. En ellos podremos guiar a los soldados de nuestro bando.



CASI IGUAL QUE EN LA PELÍCULA

Un apartado visual de cine

Aquí podéis comprobar el detalle gráfico con que se han recreado todos los personajes que aparecen en la película. No sólo serán perfectamente reconocibles, sino que además podremos ver cómo cambian la expresión de sus caras a lo largo de la partida.



rescatar a los granjeros en las llanuras de Rohan, proteger a Frodo en la Cima de los Vientos o conseguir algún objeto oculto en Moria. Es decir, que nos obligará a "desviarnos" de tanta pelea para investigar y resolver pequeños puzzles. Por otra parte, dependiendo de la variedad de nuestros ataques y de la velocidad con la que hayamos cumplido los objetivos secundarios, al final de cada nivel recibiremos unos cuantos puntos de experiencia que podremos repartir para mejorar nuestras características principales (velocidad, fuerza y resistencia) como si se tratase de cualquier juego de rol.

Otra de las novedades del combate estará en las opciones estratégicas. Aunque el sistema de control no va a cambiar en ningún momento, a lo largo del juego también participaremos en enormes batallas en las que tendremos que pelear "codo con codo" con otros soldados que están de nuestra parte. Entonces nos vamos a convertir en "generales" de un pequeño ejército, y tendremos que cumplir una nueva misión: guiar al resto de los soldados de nuestro bando (a golpe de espada, por supuesto) para conquistar los lugares estratégicos, como torres y murallas, que nos vamos a encontrar repartidos por cada escenario.

POR SU PARTE, EL APARTADO TÉCNICO de «Las Dos Torres» será uno de sus mayores atractivos. Stormfront, un equipo de programación de más de 90 personas, se está encargando de desarrollar un motor gráfico completamente nuevo, que permitirá que las caras de los actores sean perfectamente reconocibles en los personajes del juego. Y eso no es todo, pues el plato fuerte serán los enfrentamientos con decenas de enemigos en pantalla (sin rastro de ralentizaciones) o contra los cinco enormes monstruos finales, entre los que nos encontraremos al temible mago Saruman o al troll de las cavernas de Moria, y que lucirán un aspecto aterrador. Además, para estar a la altura de los gráficos, las animaciones de nuestros personajes serán clavaditas a los movimientos que aparecen en la película, ya que se están utilizando las poses de los actores como base para recrear nuestros diferentes ataques.

En cuanto al diseño de escenarios, el juego contará con más de 10 enormes localizaciones







EL TROLL DE LAS CAVERNAS será uno de los cinco enemigos finales a los que nos vamos a enfrentar a lo largo del juego. Su aspecto es temible

■ EL SISTEMA DE COMBATE "TÁCTICO" COMBINARÁ LAS PELEAS CON OBJETIVOS SECUNDARIOS, COMO PROTEGER A FRODO ■



CADA PERSONAJE tendrá habilidades diferentes que influirán en el desarrollo de las batallas. Gimli será el experto en los combates "masivos".

LOS JUEGOS QUE VIENEN

Más "Anillos" en las consolas

Aunque el primer juego basado en los libros apareció en 1994 en Super Nes, después del éxito de la película, vamos a recibir nuevas entregas:



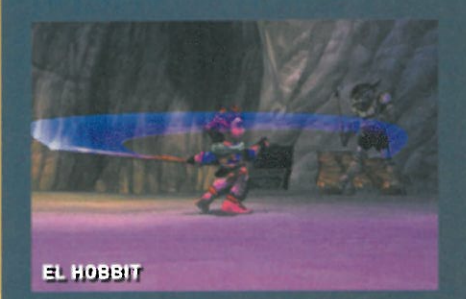
GB ADVANCE - VIVENDI UNIVERSAL - 2002
Será una aventura en perspectiva isométrica en la que podremos acompañar a Frodo por la Tierra Media.



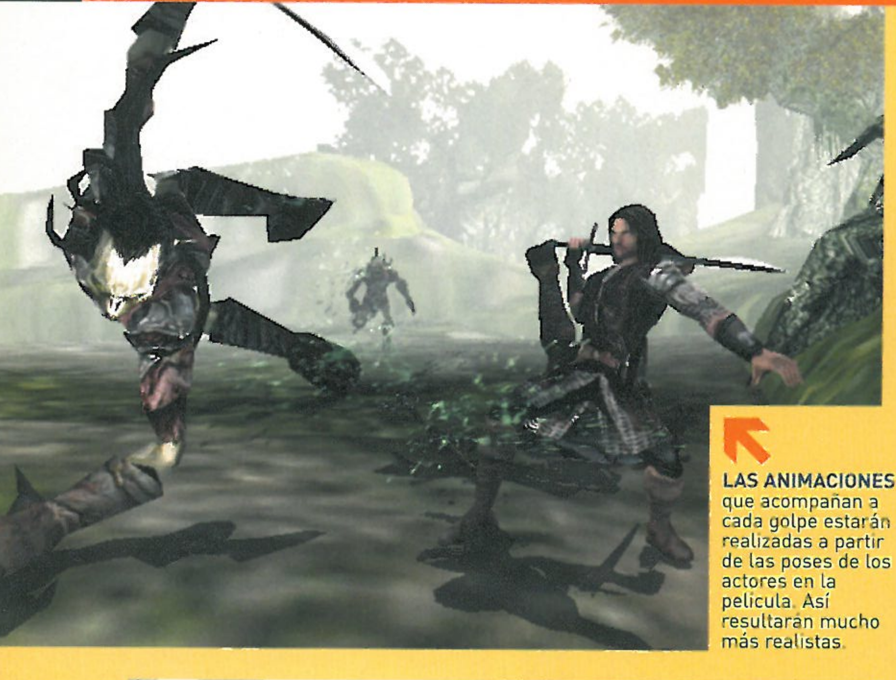
GBA - ELECTRONIC ARTS - 2002
Acción "vista desde arriba" para 4 jugadores. Podremos manejar a Gandalf, Aragorn, Gimli y Legolas en nuestra GBA.



XBOX/PS2 - VIVENDI UNIVERSAL- 2002
En total, Vivendi pretende lanzar 8 juegos basados en los libros. El primero de ellos será una enorme aventura en 3D.



GAMECUBE - VIVENDI UNIVERSAL - 2002
Esta aventura estará ambientada años antes de "El Señor de los Anillos", y en ella controlamos a Bilbo, el tío de Frodo.



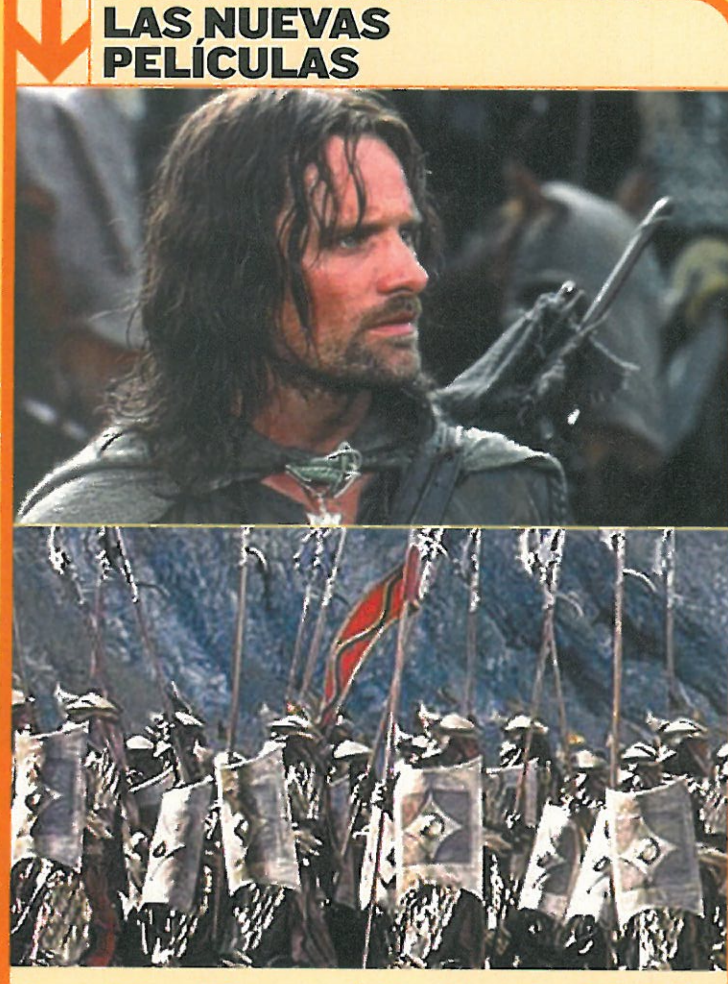
LAS ANIMACIONES que acompañan a cada golpe estarán realizadas a partir de las poses de los actores en la película. Así resultarán mucho más realistas.



(Amon Hen, el paso de Rohan, las minas de Moria...) la mayoría calcadas a las de la película, y otras diseñadas "desde cero" a partir de la descripción que aparece en los libros. En todas ellas podremos disfrutar de efectos dinámicos hiperrealistas, como el agua en movimiento, el fuego o los efectos climatológicos, que también influirán en nuestra manera de luchar, ya que pueden hacer que nuestros movimientos resulten más lentos o dificultar la visión.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS CONTINUARÁ en nuestras consolas con una versión de la película para Game Boy Advance, que también estará en la calle en noviembre. Pero además, la propia Electronic Arts (que tiene los derechos de todas las películas) ya se encuentra desarrollando dos nuevas entregas para PS2. La primera se llamará «El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey» y saldrá coincidiendo con el estreno de la tercera película, más o menos en Navidades del 2003. En cuanto al segundo de los títulos en desarrollo, aún no se ha desvelado qué tipo de juego será, pero lo que es seguro es que a lo largo de 2004 podremos disfrutar de «El Señor de los Anillos: La Trilogía», que incluirá todos los personajes y los escenarios que hayan aparecido en las tres películas de la saga. Además este juego no será exclusivo de PS2, sino que estará disponible para varias formatos. HC

LAS NUEVAS PELÍCULAS



Las Dos Torres (Finales de 2002)

La historia continuará exactamente al final de la primera película. Frodo y Sam se dirigirán hacia el Monte del Destino a través de la tierra de Mordor, mientras que Aragorn, Legolas y Gimli lucharán contra los orcos en la espectacular batalla del abismo de Helm. En esta película, además asistiremos al regreso del mago Gandalf.



El Retorno del Rey (2003)

El final de la aventura, en el que descubriremos si el Anillo Único es finalmente destruido y podremos asistir a la coronación de Aragorn como heredero legítimo del trono de Gondor. Además también podremos alucinar con los nuevos monstruos: los Nazgul alados y la terrible Ella-laraña, una araña gigante que vigila el paso de Cirith Ungol, a la que se tendrán que enfrentar nuestros héroes.


NO ESPERES MÁS ...
AHORA TIENES EL MEJOR JUEGO
AL MEJOR PRECIO
RAYMAN ADVANCE
AHORA POR SÓLO 39,95 €
LA PRENSA OPINA :
92%
NINTENDO ACCIÓN
"NUESTRO CONSEJO: COMPRA OBLIGADA. MÁS BRILLANTE QUE UN RUBÍ."
GAME BOY ADVANCE
Nintendo
Ubi Soft Entertainment
Playa de Liencres nº2, planta 1ª
Edificio Londres
COMPLEJO EUROPA EMPRESARIAL
Carretera N-VI Km.24
www.ubisoft.es
© Ubi Soft. Todas las marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.



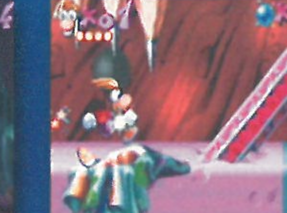


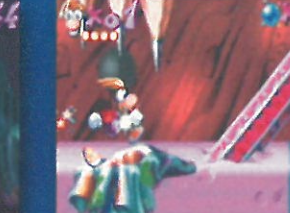














aDeSe
TP
Ubi Soft


CRASH!!
LAS BESTIAS DEL ASFALTO
5 TONELADAS, 1.400 cv ¿A QUÉ ESPERAS PARA PILOTARLOS?
PlayStation 2
SUPER TRUCKS
CAT
SUPER TRUCKS
JESTER
PlayStation.2
ARDISTEL
976 465 503
SOLO ADVERTISING

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 38



«GT CONCEPT» Si queréis saber cómo serán las carreras del futuro no os perdáis nuestro primer vistazo al próximo «Gran Turismo», que nos pondrá al volante de los prototipos más alucinantes de los salones del automóvil

PÁGINA 48

«RACE OF CHAMPIONS» ¿Qué os parecería ver a los mejores ases del motor en una sola carrera? Mirad...

PÁGINA 46

PÁGINA 42

«TIME SPLITTERS 2» No sólo nos propone la acción más desenfrenada, sino que lo hace en todas las consolas. Comprobadlo vosotros mismos.

DELTA FORCE

Tenemos en nuestras manos a una de las grandes sorpresas para PSone. Esta vez tendremos que ocupar el papel de un miembro de las fuerzas especiales para resolver, a tiro limpio, arriesgadas misiones. ¿Queréis verlo?

EN ESTE NÚMERO...

Este verano no vamos a parar de jugar. Los tipos más duros y los coches más potentes se reparten los lanzamientos más fuertes de los próximos meses.



«GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA» reutilizará el motor gráfico y los gráficos del genial «Gran Turismo 3» para crear un nuevo juego de coches que incluirá los vehículos de las Ferias de Coches de Tokio, Génova y Detroit.

LAS CLAVES



1 **LOS COCHES** serán el verdadero atractivo del juego, con más de 120 coches para coleccionistas.

2 **EL MODO DE JUEGO,** que será una mezcla entre el modo Arcade y Gran Turismo de «GT3».

3 **EL CONTROL** de los coches, que será igual de realista que en su juego predecesor, «GT3».

- Julio
- Sony
- Velocidad

GT CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA

Si con tu Seat Panda de los 80 no ligas ni a la de tres, va a llegar el momento de que lo cambies por un cochazo último modelo... como cualquiera de los 120 de esta nueva versión del gran ‹GT3›.

LAS FERIAS DE COCHES se parecen mucho a las de videojuegos (como el Tokyo Game Show o el E3, que se celebró el mes pasado), sólo que, como es lógico, en lugar de juegos para consola se presentan coches de todo tipo (desde utilitarios a deportivos de lujo). Pues bien, como os comentamos hace unos meses, los programadores de Polyphony han decidido aprovechar algunas de las ferias de coches más prestigiosas (las de Tokio, Génova y Detroit) para diseñar una nueva versión de su formidable «Gran Turismo 3» para PS2, incorporando los vehículos presentados en el año 2002.

Así, el mes que viene veremos llegar a la consola de Sony «GT Concept 2002», un juego que mantendrá el mismo motor gráfico y el control de «GT3», pero que cambiará su "antiguo" catálogo de 176 coches por un total de 120 novedades del mundo de los coches. Entre ellos veremos algunos modelos que pronto estarán en los concesionarios, como el Audi RS4 o el curioso Volkswagen Lupo Gti, prototipos difícilmente comercializables como el Toyota Pod o el Infiniti G35, o bólidos de ensueño como el Volkswagen W12 o el Jaguar XKR. Y todos ellos estarán representados con una impresionante cantidad de detalles, ya ▸▸

¡OJO AL DATO!

Está basado en tres ferias
LAS FERIAS DE COCHES SON TAN FAMOSAS COMO LAS DE JUEGOS

«GT Concept» tiene como objetivo permitirnos jugar con grandes juegos presentados en las últimas ferias de Tokio, Génova y Detroit. El interés de estas ferias es enorme, como demuestra el hecho de que en el año pasado participaron en ellas más de 300 empresas, con un total conjunto de más de 2 millones de visitantes, y más de 15.000 periodistas acreditados.

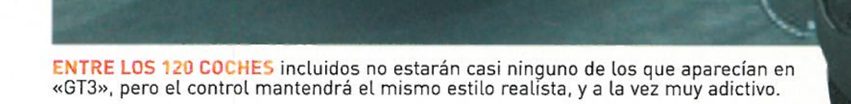


La anterior entrega arrasó en las tiendas
«GT3», ¿EL MEJOR JUEGO DE COCHES DE LA HISTORIA?

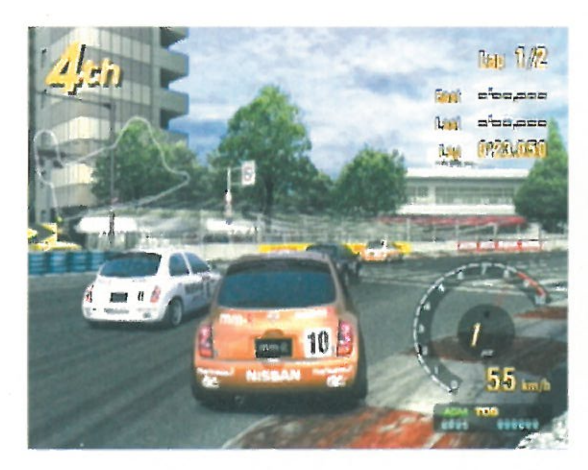
Desde luego, el juego del que procede «GT Concept», «Gran Turismo 3 A-Spec», no necesita ninguna presentación. En Hobby Consolas se llevó nada menos que un 99, y en revistas tan prestigiosa como la publicación japonesa Famitsu, recibió un 39 sobre 40. No es de extrañar, por tanto, que en su primer fin de semana a la venta vendiera un millón de unidades en el país del sol naciente...

TOYOTA RSC

LOS PROTOTIPOS son los coches más llamativos que se presentan en las ferias. Este espectacular Toyota 4x4, que fue uno de los más populares en Tokio, tiene un control muy asequible.



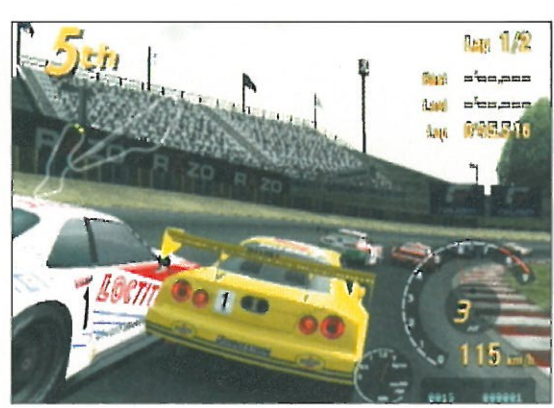
ENTRE LOS 120 COCHES incluidos no estarán casi ninguno de los que aparecían en «GT3», pero el control mantendrá el mismo estilo realista, y a la vez muy adictivo.







HABRÁ 5 CIRCUITOS, dos de ellos para carreras de rallies, que estarán todos sacados de la versión anterior del juego.



EL JUEGO SERÁ BASTANTE CORTO, pero su salida a la venta estará justificada porque sólo costará unos 40 euros.



LOS PRÓXIMOS JUEGOS DE COCHES EN PS2

Este juego de los cada vez más populares programadores de Polyphony Digital no es la única joya que se espera para el género de la velocidad en PS2. A lo largo del año que viene saldrán varios títulos muy prometedores, algunos de ellos conversiones o secuelas, pero también juegos totalmente nuevos. Estos son los que nos parecen más importantes:



PRO RACE DRIVER: La famosa saga «TOCA» llega a las nuevas consolas con novedades tan curiosas como un modo de juego... ¡con argumento!



NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT: Los coches más lujosos del mundo se unen en unas carreras con mucha acción, aderezadas por el tráfico real.



COLIN MCRAE 3.0: El simulador de rallies más aclamado de la historia tiene casi lista su primera aparición en PS2. ¿Volverá a lo más alto?



BURNOUT 2: Los accidentes más espectaculares del mundo de las consolas volverán a ser protagonistas en este salvaje arcade de Acclaim.



LAMBORGHINI: La mítica compañía Rage se ha hecho con la licencia para crear un juego para PS2 con todos los bólidos diseñados por Lamborghini.

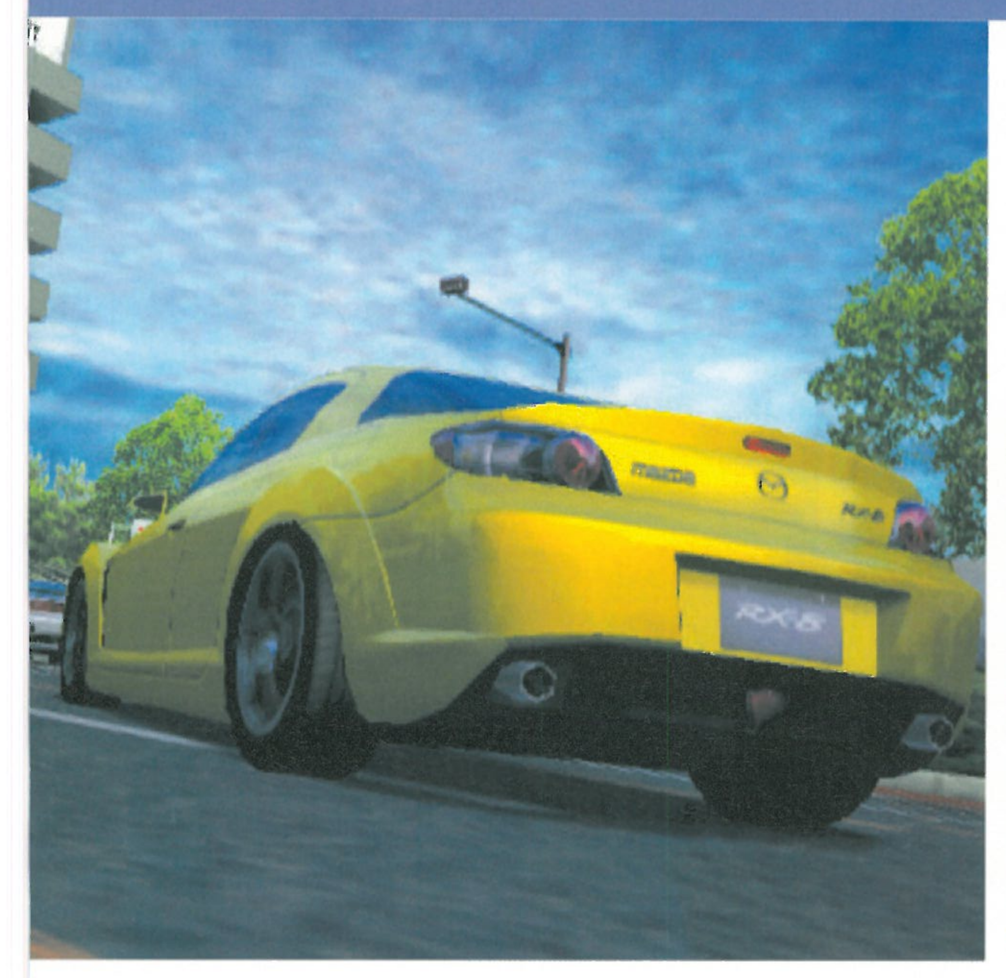


FERRARI F355: Esta joya programada por Sega provendrá directamente del juego del mismo nombre que salió para DC, con un control muy realista.

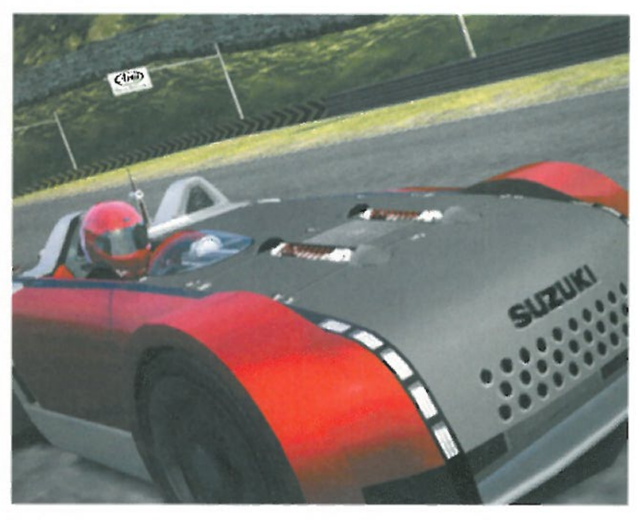


que como podéis imaginar, se tratará de un juego dedicado a los amantes de los coches.

EL SISTEMA DE JUEGO, por contra, no será exactamente el mismo que el que se puede jugar en «GT3». Para empezar, el modo principal -el Gran Turismo- no existirá en esta versión, así que os tendréis que olvidar de comprar y vender coches y ha-

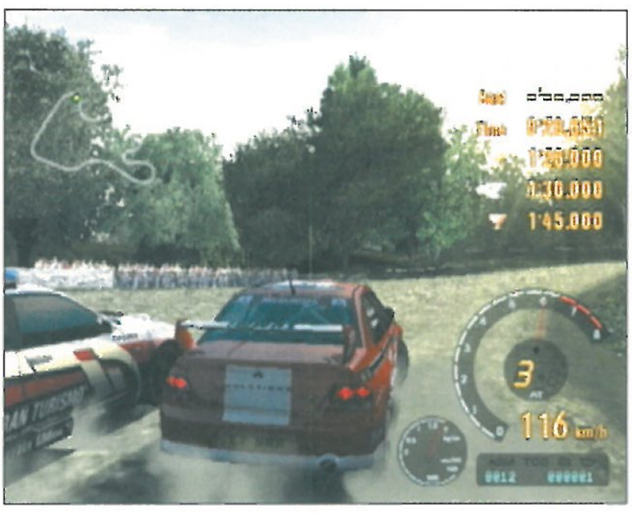


■ ESTE JUEGO TRAERÁ LOS VEHÍCULOS MÁS LLAMATIVOS DEL MOMENTO, JUNTO AL MOTOR GRÁFICO Y EL CONTROL DE «GT3» ■



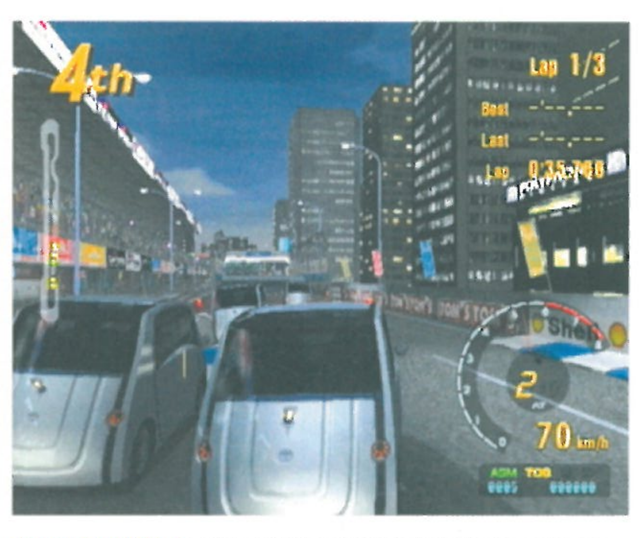
A LA HORA DE JUGAR este DVD será exactamente igual a «Gran Turismo 3», si bien los modos de juego estarán muy recortados.







HABRÁ DOS NIVELES DE DIFICULTAD en el juego, y será necesario jugar en ambos para poder desbloquear todos los coches posibles.



ALGUNOS COCHES serán auténticas "rarezas" de diseño, como los famosos Toyota Pod que presentaron en la Feria de coches de Tokio.

cerles cambios mecánicos para que corran más. La forma de jugar será esta: primero tendréis que abrir el acceso a cada uno de los 5 circuitos del juego (dos de ellos serán sólo para coches de rally), por medio de batir el récord de tiempo corriendo en solitario en cada circuito. Esto sustituirá a las clásicas licencias de conducción que había que sacarse en «GT3» para poder competir en los campeonatos, ya que en este juego no habrá campeonatos convencionales. Una vez desbloqueado cada circuito, la única opción de juego (aparte del modo para 2 jugadores) será competir en carreras simples contra otros 5 coches, y cada vez que venzamos, se premiará la victoria desbloqueando nuevos coches ocultos o algunos secretos, como vídeos y similares.

Y es que las opciones de juego no serán precisamente el punto fuerte de «GT Concept», pero hay que tener en cuenta que, como declaró en una entrevista uno de los programadores, será "un juego ideado para jugadores ocasionales", al contrario que «GT3», que precisamente se destacaba por sus enormes posibilidades de juego. Eso sí, lo mejor de todo es que costará sólo 40 euros, por lo que casi se puede considerar que se tratará de un añadido a «GT3», con coches nuevos... ¡pero que no necesitará disponer del juego original! HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Los gráficos y el control serán tan alucinantes como en «GT3», y los nuevos coches molan todo, aunque lo más probable es que resulte un poco corto.



CARGARSE ZOMBIS A BASE DE DISPAROS será lo que más hagamos en este shooter subjetivo, aunque también habrá que cumplir algunos objetivos concretos en cada fase.





LAS CLAVES

1 **LA ACCIÓN,** que será constante y habrá que usar todo tipo de armas (pistolas, escopetas, láseres) para sobrevivir a zombis, helicópteros...



2 **LA VARIEDAD DE OBJETIVOS,** que irán desde desactivar una antena a encontrar un objeto o robar documentos, o matar a un enemigo...



3 **EL MULTIJUGADOR,** que en PS2 permitirá conectar varias consolas al mismo tiempo.



- Septiembre
- Free Radical
- Shooter subjetivo

TIME SPLITTERS 2

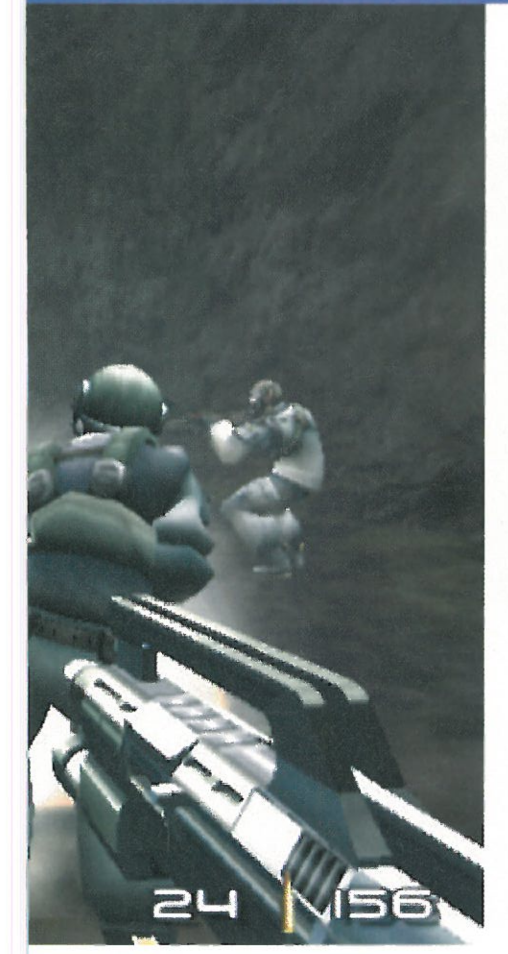
¿Zombis, viajes en el tiempo y disparos por doquier? ¡Madre mía, no sabemos si vamos a poder resistir tantas emociones juntas...!

LOS VIAJES EN EL TIEMPO SON MUY PELIGROSOS (ya lo decían en la película "Regreso al futuro"), pero si encima resulta que hay una pandilla de maleantes que se dedica a viajar al pasado para cambiarlo a su gusto y además envían a un ejército de zombis contra todo aquel que intente detenerlos, la cosa se pone aún más fea. Menos mal que esto no es real, sino que será el argumento de «Time Splitters 2», un shooter en primera persona en el que nuestra misión será detener a esos "viajeros temporales". Para ello tendremos que recorrer un montón de fases cumpliendo objetivos como destruir una antena de telecomunicaciones o derribar un helicóptero, mientras nos enfrentamos a zombis, militares, mercenarios...sin dejar de apretar el gatillo, claro. Vamos, que acción, lo que se dice acción, no va a faltar.

PERO ADEMÁS DE MUCHOS DISPAROS, EL JUEGO presentará otros alicientes, como un apartado gráfico bastante aparente en cuestión de animaciones y modelos de los personajes y, lo que es más importante, un modo multijugador que nos invitará a disfrutar de la acción tipo "deathmatch" (todos contra todos), o en modo cooperativo. Además, para la versión de PS2 se ha anunciado una opción hasta para ¡16 jugadores!, mediante el cable i-link, y un modo multijugador online.

PRIMERA IMPRESIÓN

La beta que tenemos está incompleta, pero ya hemos visto un buen nivel de acción y unos gráficos atractivos. Lo que más promete es el modo multijugador, sobre todo en PS2.



EL MODO MULTIJUGADOR EN PS2 nos permitirá pelear contra 16 colegas e incluirá un editor de mapas para que podamos crear nuestros propios niveles.

ESTE SHOOTER ESTARÁ BÁSICAMENTE ORIENTADO HACIA EL MULTIJUGADOR Y PROMETE MUCHA ACCIÓN Y UN BUEN NIVEL GRÁFICO



Aunque no tuvo mucho éxito
LA PRIMERA PARTE SALIÓ EN PS2

Hace dos años salió «Time Splitters», que tuvo el honor de ser el primer shooter subjetivo de PS2. Molaba su multijugador, pero era flojo técnicamente y muy corto para un jugador. Esta segunda parte tiene mejor pinta.



El equipo de programación
SUS CREADORES TIENEN BUENAS REFERENCIAS

El nombre de los desarrolladores de este juego, Free Radical, no os sonará mucho. Pero si os contamos que algunos de sus miembros han trabajado en «Golden Eye» y «Perfect Dark» para N64 la cosa cambia, ¿eh?







LAS ANIMACIONES, el grado de detalle de los personajes y la estética general rayarán a buen nivel.



EL NÚMERO DE ARMAS promete ser muy alto: incluirá pistolas, escopetas, lanzallamas, snipers, subfusiles,...



NO HABRÁ MUCHA SANGRE durante el juego, excepto esta mancha roja cuando nos disparen y poco más.



LOS MONOPLAZAS tendrán una pinta excelente, y su control será muy sencillo. Además algunos circuitos presentarán barreras en las curvas para facilitar la conducción.



LAS CLAVES

1 **LA LICENCIA OFICIAL** nos permitirá correr con los pilotos de la temporada pasada, y encima contaremos con los 17 circuitos del torneo.

2 **LOS ÍTEMS** como turbos, escudos y ruedas adhesivas añadirán más emoción a las carreras. No podremos dejar pasar ningún ítem.

3 **EL MODO PARA DOS JUGADORES** al mismo tiempo será una opción muy divertida.

Agosto
Sony
Velocidad

FORMULA ONE ARCADE

Si las carreras de Formula 1 ya resultan emocionantes de por sí, imaginad lo que pasaría si pilotásemos contrarreloj y además pudiéramos recoger ítems especiales por el camino. ¡La caña!

EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE FÓRMULA 1 está a punto de ver luz verde en nuestra PSone. Los coches reales del torneo se darán cita en unas carreras en las que, como indica el nombre de "Arcade", por encima de una simulación realista lo fundamental será un control apto para todos los públicos y, sobre todo, mucha diversión. Así, que ya podéis ir cogiendo el casco porque para conseguir un buen puesto tendremos que pisar a fondo el acelerador (sin preocuparnos demasiado por los accidentes) y recoger todos los objetos especiales tipo turbos, tiempo extra y pilotos automáticos, que nos vamos a encontrar repartidos por cada circuito. Y lo mejor de todo es que podremos quedar en una posición "honrosa" desde la primera partida, nada de pasar horas practicando.

LA LICENCIA OFICIAL nos permitirá controlar a los pilotos de la temporada pasada, y además también podremos visitar los 17 circuitos de la FIA (con pequeñas modificaciones como fuegos artificiales, aviones que vuelan a ras de suelo...) que estarán divididos en "checkpoints". Pero lo mejor llegará al poder retar a cualquier amigo en un divertidísimo modo para dos jugadores donde la pugna por los ítems especiales promete ser de lo más emocionante. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

La verdad es que la idea nos ha parecido muy original, y parece que se está adaptando bien una competición tan exigente como la Fórmula 1 a un sistema de juego tan arcade. Pero ya puestos, ¿por qué no va a tener un multijugador para cuatro?





DOS JUGADORES podrán verse las caras "uno contra uno" en un entretenido modo multijugador a pantalla partida. ¡Que viva el juego sucio!

ESTE JUEGO DE PSONE APOSTARÁ POR CARRERAS MUY ENTRETENIDAS, CON CIRCUITOS REPLETOS DE ÍTEMS ESPECIALES



¡OJO AL DATO!

Desde hace dos años... HAY TRES SAGAS DE FORMULA 1 EN PSONE

Tres compañías se han hecho con la licencia oficial de la FIA para desarrollar juegos de Fórmula 1 en PSone: Sony, que desarrolla la saga «Formula One», Electronic Arts, que el año pasado lanzó «F1 2000» y ««F1 Championship Season 2000», y Ubi Soft que posee «F1 Rac. Championship».

Psygnosis inauguró la serie EL PRIMER F1 DE ESTA SAGA SALIÓ 1996

Desde entonces esta serie cuenta con una entrega anual. La que más éxito cosechó fue «F1 97», por entonces de Psygnosis. Un año después Sony compró esta compañía y se hizo con la saga.









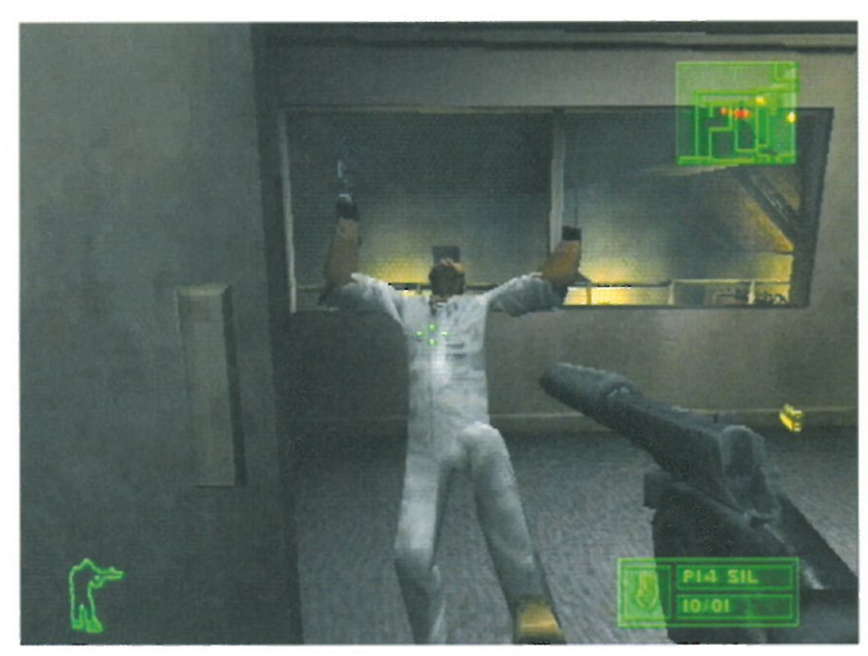
LA PERSPECTIVA INTERIOR es más rápida y además el coche resulta igualmente sencillo de manejar.



LOS CIRCUITOS son reales, pero han sufrido pequeñas modificaciones para resultar más espectaculares.



LOS ACCIDENTES no detienen la carrera más de unos segundos, así que podemos arriesgar en las frenadas.



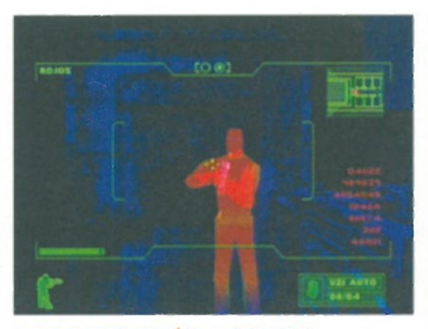
LAS HABILIDADES DE UN MERCENARIO en «Delta Force» irán desde saber eliminar enemigos de forma "discreta", hasta el manejo de explosivos o incluso rescatar rehenes.



PARA NO SER DESCUBIERTOS tendremos que ocultar los cadáveres de los enemigos , ya que si los guardias nos descubren la misión se irá al garete.



LOS TIROTEOS y los combates contra grupos de enemigos serán abundantes.



TENDREMOS VISIÓN INFRARROJA para saber quién se esconde tras cada puerta.



LAS CLAVES

1 UN NIVEL DE ACCIÓN MUY ALTO, gracias a la "IA" de los enemigos y a las armas que tendremos.

2 LA VARIEDAD DE LAS MISIONES: desactivar bombas, rescatar rehenes, infiltrarnos en un barco, de francotirador...

Agosto ■ Novalogic ■ Shoot'em up subjetivo

DELTA FORCE URBAN WARFARE

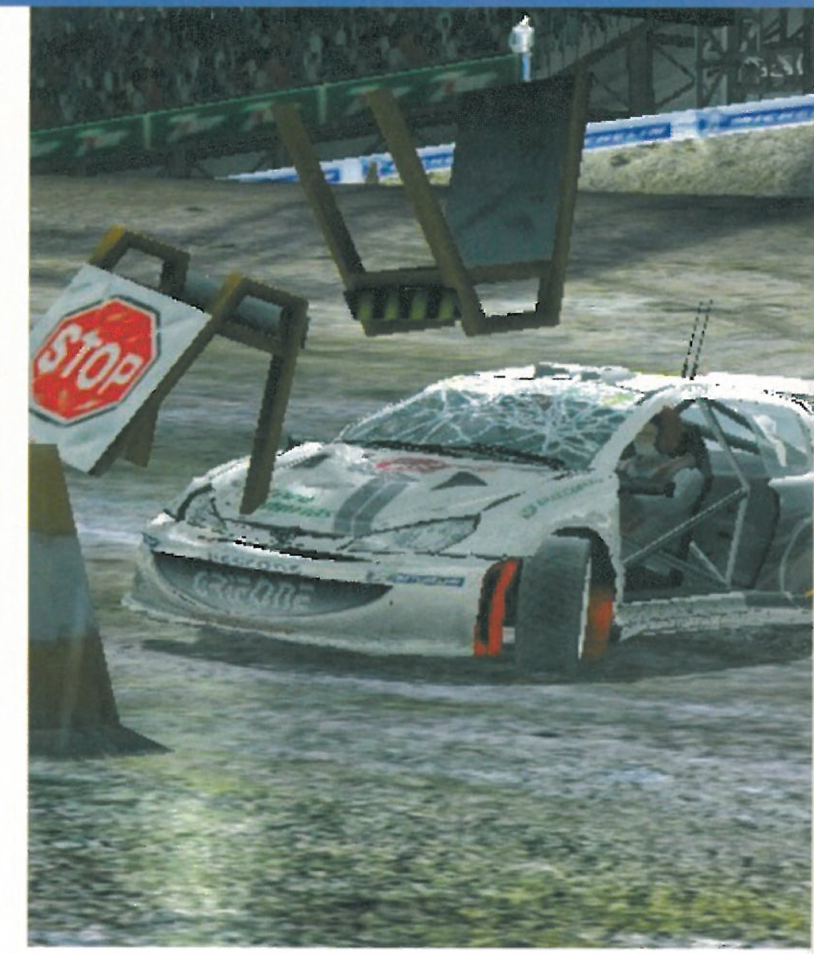
Preparaos para entrar en un equipo de élite y vivir, en primera persona, la acción más frenética y las misiones más arriesgadas.

DELTA FORCE ES UN EQUIPO MILITAR al que nos uniremos para protagonizar un intenso "shooter" en primera persona para PSone. Nuestro encargo será acabar con una fuerza terrorista, y para ello tendremos que realizar un total de 12 misiones que mezclarán por igual el sigilo y la infiltración con la acción pura y dura. Suerte que contaremos con un completo arsenal que incluirá lanzacohetes, granadas o rifles de francotirador, además de otros "gadgets" como gafas infrarrojas o prismáticos. Nuestros enemigos no se quedarán atrás, ya que tendrán una elevada inteligencia para seguir nuestro rastro si sangramos, cubrirse de nuestros disparos y hasta pedir refuerzos. Así que tendremos que usar tácticas como distraerlos, liquidarlos con armas con silenciador y hasta esconder los cuerpos para que no nos descubra el enemigo. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

«Delta Force» tendrá un buen nivel técnico, con variedad de armas y misiones. Esperemos que no se nos haga corto.





ESTAS CARRERAS nos llevarán a circuitos muy variados, pero con un punto en común: un estilo arcade salvaje a tope, con gráficos espectaculares y unos coches enormes.



LAS CLAVES

1 SU CONTROL ARCADE. Con las físicas tan molonas que tendrá este juego, coger el mando y empezar a divertirse será una cosa de lo más fácil.

2 LOS SEIS MODOS DE JUEGO. ¡vamos a ver un arcade de carreras en el que abundarán los diferentes modos de juego!

3 LOS GRÁFICOS. Los coches y los fuegos artificiales harán de él todo un espectáculo visual.

- **Julio**
- **Activision**
- **Velocidad**

RACE OF CHAMPIONS

Los mejores pilotos del mundo celebrarán el fin de su temporada compitiendo a lo loco en las Islas Canarias. ¡Poneos al volante!

LA LLAMADA "CARRERAS DE CAMPEONES" (en inglés "Race of Champions") es una competición especial que se celebra en las Islas Canarias al final de la temporada de carreras, en la que, a modo de trofeo "All Stars", participan casi todas las grandes estrellas del mundo del motor (incluidos Fórmula-1, rallies y hasta de motociclismo). Pues bien, este juego tomará como base esta carrera para ofrecernos un estilo de conducción arcade, dividido en numerosos modos de juego: Carreras simples, Carrera de Campeones (dos coches en paralelo sobre un circuito cerrado), Rally (sobre circuitos en el desierto y similares), Escalada (subir escarpadas montañas contrarreloj), Eliminación (a ver quién dura más antes de "cargarse" completamente el coche) y el Multijugador. Vamos que habrá modos para aburrir...

LOS COCHES ESTARÁN A LA ALTURA DEL RESTO, ya que habrá 20 enormes vehículos oficiales -modernos y antiguos- de marcas como Peugeot o Toyota, y el control será muy fácil de dominar, pero habrá frecuentes vuelcos y saltos para multiplicar la espectacularidad. De hecho, se premiarán con puntos extra los saltos más largos y los accidentes más "salvajes"... En general, se tratará de una clara apuesta por la diversión directa. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que su estilo arcade huirá totalmente del realismo de los simuladores, y además no resultará corto gracias a sus numerosos modos de juego.





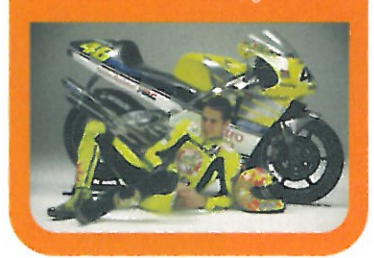
EN LA CARRERA DE CAMPEONES dos coches dan vueltas en un mismo circuito, comenzando cada uno en un extremo contrario al otro. ¡Será muy emocionante!



¡OJO AL DATO!

Proein lo anunció
HABRÁ VERSIONES PARA XBOX Y GAMECUBE
Pues sí, aunque la versión para PS2 será la primera en llegar a las tiendas, también está prevista una entrega -sin fecha- para Xbox, que incluirá más coches, y quizá también haya otra para GC, aunque sobre ésta aún no se saben fechas ni más datos.

Gracias a la licencia oficial...
EL JUEGO CONTARÁ CON LOS MEJORES PILOTOS DEL MUNDO
En la "Carrera de Campeones" de verdad, participan los pilotos más importantes de cualquier deporte de motor de cada año, y en este juego también: estarán Chus Puras, Allister McRae... ¡hasta Valentino Rossi, el Campeón de Motociclismo! Curioso, ¿no?



■ ESTE JUEGO OFRECERÁ UN ESTILO PURAMENTE ARCADE, BUSCANDO LA DIVERSIÓN DIRECTA, Y CON MUCHAS POSIBILIDADES. ■







LOS CIRCUITOS quizá no destaquen por su detallismo, ya que se dará prioridad a la sensación de velocidad.



ENTRE LOS 20 COCHES encontraremos modelos muy distintos, desde grandes bólidos a este antiguo Ford.

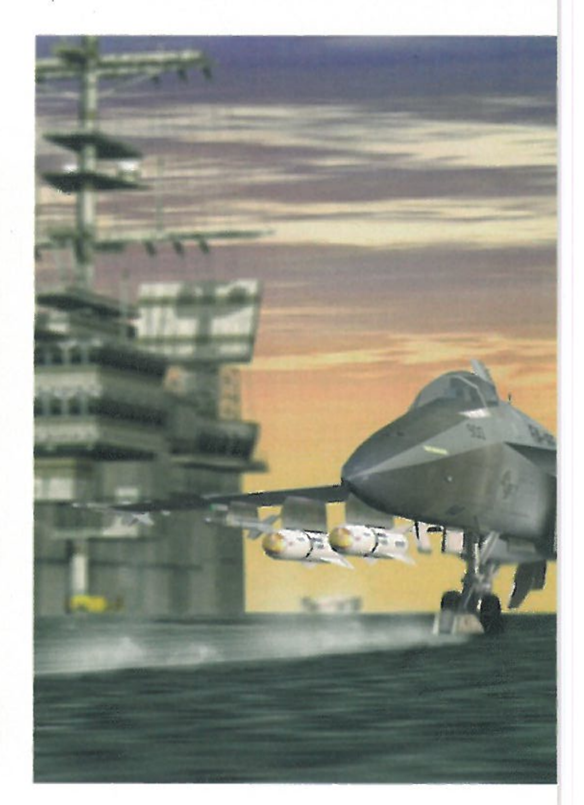


LA AMBIENTACIÓN de las carreras también será muy importante: habrá fuegos artificiales, ¡y hasta azafatas!





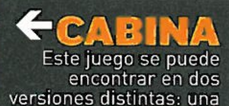
TÈCNICAMENTE el juego tiene unos gráficos muy realistas, en la línea de «G-Loc» y «Afterburner».



UN ARCADE STRIKE

Seguro que, de niños, vosotros también habéis soñado con ser pilotos de combate. Pues bien, ha llegado el momento de demostrar que somos unos "Top Gun" a los mandos del último simulador de Sega... sin los inconvenientes de la instrucción militar.





CABINA
Este juego se puede encontrar en dos versiones distintas: una con una placa Naomi y una sola pantalla, y otra que incluye tres placas Naomi y tres pantallas de 31" en las que se juega simultáneamente.

LO QUE DEBES SABER

- TIPO DE JUEGO: **Simulador**
- COMPAÑÍA: **Sega**
- LANZAMIENTO: FECHA: **2002** LUGAR: **Europa**
- NÚMERO DE JUGADORES: **1**
- PRECIO DE LA PARTIDA: **1,5 €**
- CONVERSIÓN: **Xbox**



EL PANEL DE CONTROL es de lo más completo, e incluye dos palancas adicioneles para controlar la velocidad y la altitud de nuestro caza de combate.



EL AVIÓN que pilotamos es un F-18 A Hornet, que está armado con misiles aire-aire y aire-tierra.



LA CABINA cuenta con todos los indicadores de los aviones de verdad: viento, velocidad, altura...

DE ALTOS VUELOS

FIGHTER DX

PILOTAR UN AVIÓN DE COMBATE requiere nervios de acero y muchas horas de práctica. Afortunadamente, Sega ha desarrollado una recreativa espectacular que nos ahorra todo eso y nos lanza de cabeza a los mandos de un potente F-18 Hornet que tiene que derribar oleadas de MIGS enemigos a golpe de misil. El mueble, que resulta imponente, es casi como una cabina de verdad: tenemos un joystick para dirigir el avión, palancas para controlar la altitud y la velocidad y dos gatillos para disparar misiles SAM y Tomahawk. Pero lo mejor de todo es que la edición DX cuenta con tres placas Naomi para seguir la acción desde tres pantallas simultáneamente, como si mirásemos por la ventanilla de nuestro aparato. Todo un lujo.
Wow Entertainment, el equipo que ha desarrollado para Sega «Strike Fighter», se ha centrado en la velocidad de los combates y en un espectacular apartado visual, con dos perspectivas disponibles, para que vivamos la sensación de pilotar un verdadero avión.



EL ATERRIZAJE es uno de los momentos más delicados de la misión, ya que los portaaviones están en movimiento.



LA TRIPLE PANTALLA de la edición DX nos permite mirar a ambos lados por la "ventanilla" de nuestro avión.

ESPECIAL E3



Todos los detalles de la feria más importante del mundo

Como cada año por estas fechas, nuestro equipo de expertos se ha desplazado a la ciudad de Los Ángeles, donde se reúnen todas las compañías para mostrar sus mejores títulos para el futuro. En este reportaje especial os lo contamos todo.

EN ESTE REPORTAJE ENCONTRARÁS:

LOS 10 PUNTOS CLAVE DE LA FERIA

¿Que no habéis estado en el E3? No hay problema. Una vez os hayáis leído estos diez puntos fundamentales que recogen a la perfección lo que fue la feria, podréis hablar a vuestros amigos como si hubierais estado esa semana viviendo debajo de un stand.

1 LAS CONSOLAS



ESTE AÑO XBOX Y GAMECUBE HAN LUCHADO DE PODER A PODER CON PS2, al contrario que el año pasado donde su catálogo de lanzamiento no era demasiado extenso. Tanto es así que aunque la consola de Sony ha sido la que más juegos ha presentado, GameCube se ha convertido en la sensación del E3: no había nadie, ni siquiera los directivos de las compañías rivales, que no alabase el catálogo de Nintendo. Xbox por su parte ha presentado más juegos incluso que GameCube, y la mayoría de ellos de gran calidad. Por lo tanto, las tres consolas se presentan muy sólidas, establecidas y con un inmejorable futuro por delante.

2 LOS JUEGOS



NUNCA HABÍAMOS VISTO UN CATÁLOGO TAN AMPLIO. El catálogo de Xbox se presenta más sólido tras un año de su lanzamiento, Nintendo triunfó lanzando toda su artillería con sus franquicias más exitosas («Mario», «Metroid»...), y PS2 era la que mostraba mayor cantidad de títulos. Nos ha llamado también la atención el enorme número de juegos para GBA y la práctica ausencia de títulos para PSone (sólo trece) y GBC (tan sólo tres, vaya). No hay duda de que el relevo generacional se ha completado.

3 LAS COMPAÑÍAS



NO FALTÓ NI UNA, NI GRANDE NI PEQUEÑA. Está claro que el periodo de transición entre las consolas de antigua y nueva generación ha terminado y todas las compañías apuestan muy fuerte por la época de los 128 bits. Sobre todas ellas destacaban, como siempre, Sony, Nintendo, Microsoft y Sega. Esta última se ha convertido en una impresionante fuerza creadora de grandes juegos que las demás se disputan.

4 LAS CIFRAS



60.000 VISITANTES, 400 COMPAÑÍAS Y MÁS DE 1.000 JUEGOS estuvieron en la feria. De estos últimos, casi la mitad eran para consola, un 39% para PC y el resto para PDA y móviles. El género estrella fue la acción (28% de los títulos), seguido de los deportes y las carreras (16%), las aventuras (12%), los juegos infantiles y familiares (10%), el rol (8%) y la estrategia (7,3%). Para todos los gustos.

5 LAS AZAFATAS



UFFFF... TODAVÍA ESTAMOS RECUPERÁNDONOS DE LA IMPRESIÓN, porque eso de ir a un stand y encontrarte con una "superazafata" promocionando el juego... Evidentemente, nosotros no les prestamos atención, claro, porque somos profesionales, igual que vosotros seguro que no estáis mirando la foto de aquí al lado y pasáis directamente al punto siguiente. ¡Qué ricas!

6 LOS JUEGOS DE PC

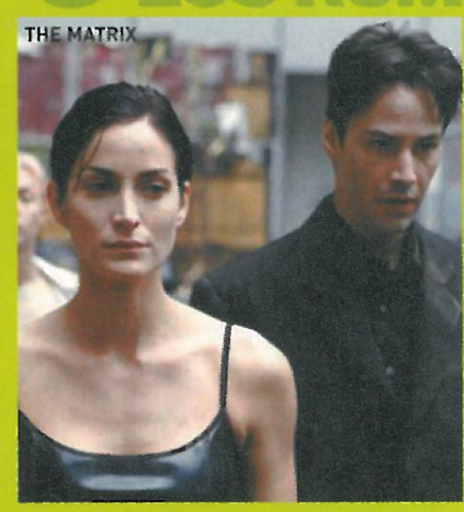


EL 39% DE LA FERIA ESTABA DEDICADA A PC, por lo que se ha notado un bajón en el número de lanzamientos para este formato. Pero por el contrario, los que había eran muy buenos, en especial «Doom III», que a los afortunados que pudimos verlo (se mostraba a puerta cerrada) nos pareció uno de los mejores de la feria. Mirad las pantallas de aquí arriba y lo entenderéis mejor... Otros grandes juegos para PC fueron «Warcraft 3» y «Age of Mithologies».

7 EL JUEGO ONLINE

SONY, NINTENDO Y MICROSOFT DEJARON MUY CLARO QUE APOSTABAN POR EL JUEGO ONLINE en las tres presentaciones previas al E3. Microsoft presentó su línea "Xbox Live" y la primera versión jugable online de «Unreal Championship»; Sony tenía jugable «Socom», «FF XI» y «Hardware», y Nintendo presentó «Phantasy Star Online Episodios 1 y 2». De las tres, la que más cauta se mostró con el tema del juego online fue Nintendo, que aunque apuesta por ello, tardará un poco más que las demás en lanzarse a la piscina.

8 LOS RUMORES



SE DIJO QUE DAVE PERRY ESTUVO ENSEÑANDO SU «MATRIX» a puerta cerrada a unos cuantos amigos suyos, pero nadie reconoce haberlo visto. Es posible que «Doom III» salga en Xbox poco después que en PC. Otro, este ya confirmado: la franquicia «GTA» va a ser exclusiva de PS2 durante 4 años! ¡Es la guerra! Y por último, se comenta que «Starfox» puede ser el último juego de Rare exclusivo para GC. ¡Uau!

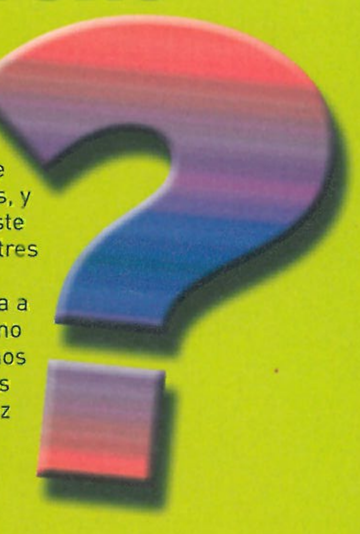
9 LA SENSACIÓN GENERAL



JAMÁS HABÍAMOS ESTADO EN UNA FERIA TAN GRANDE. Los más de 10.000 periodistas de todo el mundo que asistimos al evento vivimos un estado de euforia de principio a fin. Fueron horas y horas las que le dedicamos a cada stand porque había juegos "a punta pala". Y nos fuimos con la sensación de que el mundo consolero está en su mejor momento.

10 EL FUTURO

ESTAMOS COMENZANDO UNA NUEVA ÉPOCA DORADA COMO LA DE TIEMPOS DE SNES. Las grandes compañías nos comentaron que el año pasado fue el mejor de todos a nivel de ventas, y visto el despliegue de títulos de este año y el gran apoyo que hay a las tres consolas de nueva generación, podemos asegurar que este año va a ser todavía más espectacular. Como muestra, nada más acabar el E3 nos enteramos de que la ciudad de Los Ángeles ha renovado por otros diez años su titularidad, así que el futuro de los videojuegos y de su reunión anual está asegurado.





LOS TÍTULOS QUE, A NUESTRO JUICIO, HAN SIDO LOS TRIUNFADORES DE ESTE E3

LOS 10 MEJORES JUEGOS DE LA FERIA

Seleccionar los juegos que han marcado la pauta en este E3 entre más de 500 títulos ha sido un trabajo arduo por parte de nuestros corresponsales, dado el altísimo nivel de todos ellos. Ahora os toca a vosotros disfrutarlos...aunque sea sobre el papel.

DISFRUTAD DE ESTAS MARAVILLAS:



→BLINX

- Formato: XBOX
- Compañía: ARTOON
- Género: PLATAFORMAS
- Lanzamiento: OTOÑO 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹MARIO SUNSHINE›, ‹RATCHET & CLANK›

AL IGUAL QUE HALO LO FUERA EL AÑO PASADO, «Blinx The Time Sweeper» ha sido el buque insignia de Xbox durante este E3. Aparentemente se trata de otro juego más de plataformas donde manejamos a un gato que tiene que recolectar ítems y eliminar extrañas criaturas. ¿Qué es lo que lo hace tan especial? Pues que va a añadir una "cuarta dimensión", el Tiempo, a los videojuegos tradicionales, algo que según Microsoft sólo es posible gracias al disco duro de Xbox. Pulsando un botón accederemos a una barra con las mismas funciones que un radiocasette: grabar, marcha adelante, rebobinar y pausa. Podremos por ejemplo rebobinar para tener una segunda oportunidad si no hemos calculado bien el movimiento de los bichos. Sin duda nos ha parecido el juego más original del E3.



LAS POSIBILIDADES DE CONFIGURACIÓN de los vehículos será, según Capcom uno de los puntos fuertes del juego. Podremos modificar modelos reales.

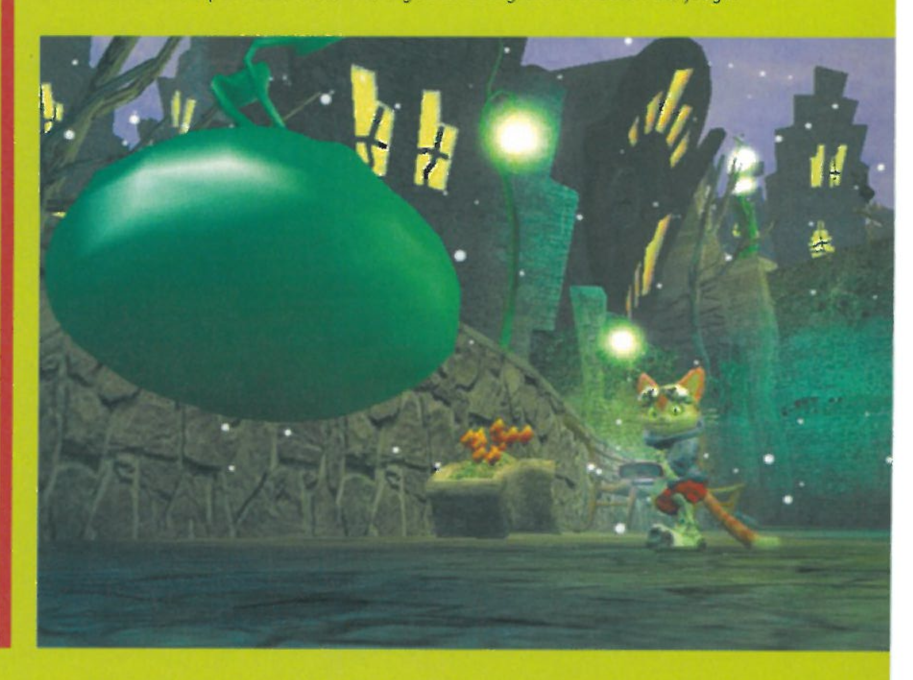


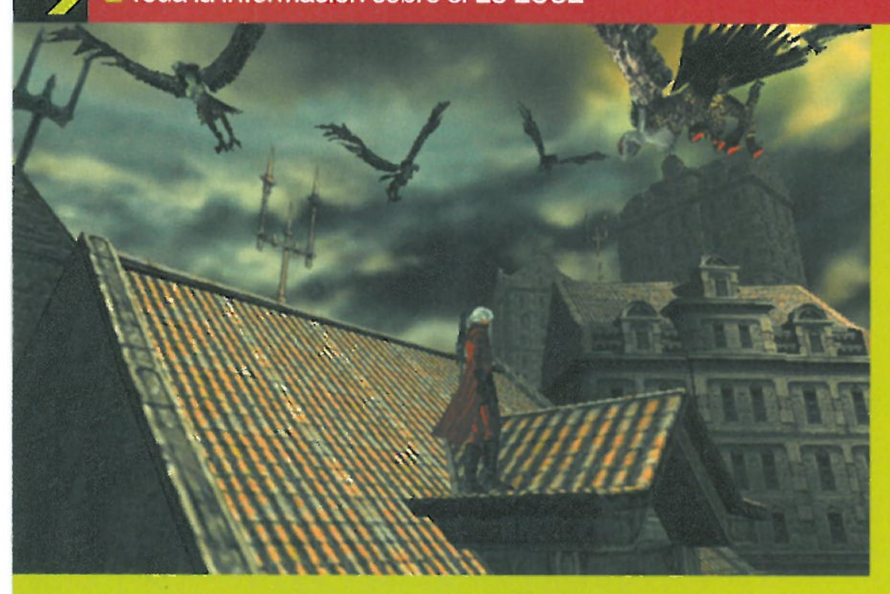
CONTROLAR EL TIEMPO acelerando o ralentizando la acción, repitiendo enfrentamientos o pausando a los enemigos será la gran innovación del juego.

→AUTO MODELLISTA

- Formato: PLAYSTATION 2
- Compañía: CAPCOM
- Género: VELOCIDAD
- Lanzamiento: INVIERNO 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹GT CONCEPT›, ‹COLIN McRAE 3.0›

TRAS VER EL ENORME ÉXITO QUE HA TENIDO «GT3», Capcom quiere buscar su parte de pastel en el género de la velocidad y para ello no está conformando con crear un juego "al uso", sino que su intención es ofrecer una alternativa que proporcione diversión pura y dura con un control totalmente arcade. Lo más llamativo del juego será su aspecto gráfico, que utilizará la técnica de cel-shading (la misma de «Jet Set Radio») aplicada a modelos reales de coches (antes sólo se había utilizado en "carreras locas"). Las marcas de coches recreadas con este sistema serán Mazda, Honda, Toyota, Nissan, Mitsubishi y Subaru, aunque es previsible que, como ha ocurrido con «GT Concept», el garaje varíe para el mercado europeo. Acaparó más atención que el propio «GT Concept».







DANTE VA A VOLVER con nuevos poderes y transformaciones en demonio. Aquí está contemplando la peligrosa ciudad donde se desarrollará su aventura.

DEVIL MAY CRY 2

- Formato: PLAYSTATION 2
- Compañía: CAPCOM
- Género: AVENTURA DE ACCIÓN
- Lanzamiento: OTOÑO 2002
- Versión probada: VÍDEO
- Sus rivales: «RESIDENT EVIL ZERO», «PRIMAL»

CON TAN SÓLO UN VÍDEO DE UN MINUTO DE DURACIÓN, Capcom ha dado un enorme golpe de efecto presentando en el E3 la segunda parte de su "survival horror" protagonizado por Dante, el misterioso hombre-demonio. Pudimos comprobar que «Devil May Cry 2» va a mejorar todos los aspectos de su antecesor sin ningún cambio radical en el desarrollo. Para empezar, los escenarios, además de ser todavía más detallados a nivel visual, van a ser el doble de extensos, lo cual se dejará notar no sólo en la duración del juego, sino en la ambientación. La mayor parte del juego tendrá lugar en los exteriores de una ciudad que los propios autores han comparado con Gotham City (la de Batman). Junto a nuevos movimientos y transformaciones para Dante, la gran sorpresa es que habrá otro personaje jugable, una heroína de la que todavía no se ha desvelado su identidad.

KINGDOM HEARTS

- Formato: PLAYSTATION 2
- Compañía: SQUARE
- Género: ROL
- Lanzamiento: OTOÑO 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: «FINAL FANTASY XI»

LA ESCASEZ DE JUEGOS DE ROL que ha habido este año en la feria se ha debido en gran medida a la dura tarea que supone pelear contra juegos como éste. La unión de Square y Disney está dando como resultado un fabuloso RPG donde harán su aparición personajes como Tarzán, Goofy o el Pato Donald que compartirán aventuras en un mundo alternativo con otros nuevos de Square. Su desarrollo será similar al de los Final Fantasy, con un mundo enorme por explorar muy detallado a nivel gráfico y lleno de tiendas, objetos y personajes con los que hablar. Lo que más nos ha gustado han sido los combates, porque a diferencia de los «Final Fantasy», en ellos vamos a poder mover a los miembros del grupo por toda la zona en tiempo real y luego elegir el golpe al acercarnos al enemigo. Un "superhit" sin duda.





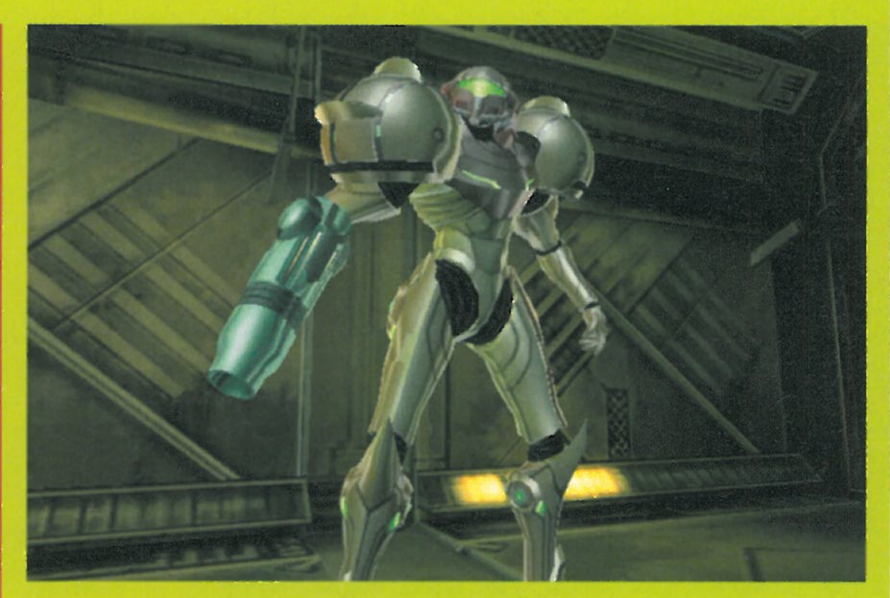
S. MARIO SUNSHINE

- Formato: GAMECUBE
- Compañía: NINTENDO
- Género: PLATAFORMAS
- Lanzamiento: INVIERNO 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: RATCHET & CLANK, VEXX

CINCO AÑOS DE ESPERA PUEDEN SER UNA AUTÉNTICA TORTURA, y es exactamente el tiempo que nos ha tenido esperando Miyamoto hasta que se ha decidido a mostrarnos su nuevo juego de Mario. La mecánica plataformera y de recolección de ítems de «Super Mario 64» se va a mantener, pero el planteamiento que tendrá ya nos ha parecido de lo más divertido: Mario y Peach se van a visitar una isla tropical y se enteran de que alguien se ha dedicado a hacerse pasar por Mario y ha llenado de pintadas toda la ciudad. De ahí que Mario ahora vaya a llevar un cacharro en la espalda capaz de lanzar agua a presión para limpiarlo todo. Este elemento afectará a la jugabilidad, ya que podremos alternar entre lanzar agua por encima de la cabeza de Mario, o hacia el suelo, haciendo que nos impulse a lugares de difícil acceso.













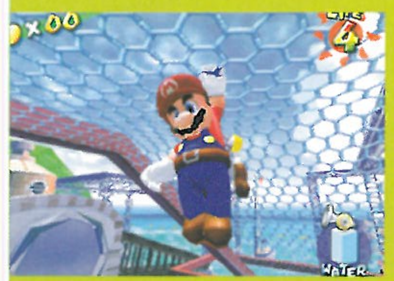
LA RECREACIÓN de los personajes más famosos de Disney (Peter Pan, Goofy, Tarzán...) hará pensar que estamos viviendo una auténtica película de dibujos animados. En Japón ya ha salido y está siendo un éxito.



LA SERIE METROID REGRESARÁ tras más de una década de ausencia en un shoot'em up subjetivo que nos dejó impresionados por su apartado gráfico.



MARIO ESTÁ A PUNTO DE VOLVER con su enorme diversión y un nuevo aparato en la espalda que le permitirá lanzar agua a sus enemigos y usarlo como propulsor.



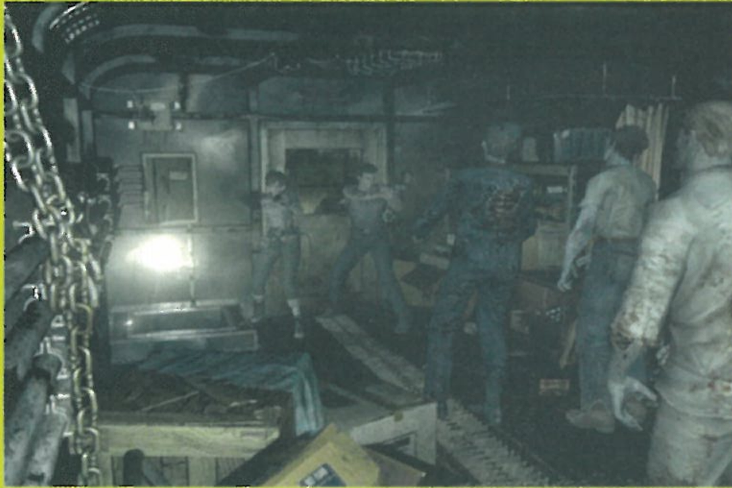


→METROID PRIME

- Formato: GAMECUBE
- Compañía: NINTENDO
- Género: SHOOT' EM UP SUBJETIVO
- Lanzamiento: OTOÑO 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹TUROK EVOLUTION›, ‹007: NIGHTFIRE›

AUNQUE MUCHOS NOS QUEDAMOS CON LAS GANAS DE VER «PERFECT DARK 2», a cambio nos encontramos otro gran shoot'em up subjetivo de la propia Nintendo: la esperada continuación de la saga «Metroid». Para los que no la conozcáis, os diremos que es una serie que se inició en 1986 y que dio lugar a tres Metroid para SNES y Game Boy, que revolucionaron el género de los juegos de acción de scroll lateral. Pues bien, este nuevo Metroid dará un espectacular salto a las 3D colocándonos en una vista subjetiva, es decir, desde dentro de la armadura de combate de su protagonista Samus Aran. Este cazarrecompensas tendrá ante sí una difícil tarea: limpiar una nave espacial de los cientos de alienígenas que dan nombre al juego, los Metroid, y explorar después el planeta Tallon IV en busca de la Reina Alien. El motor nos ha parecido sensacional, con mundos enormes y ultradetallados, llenos de gigantescas estructuras alienígenas y efectos de luces, y todo moviéndose con una enorme rapidez. En fin, que nos ha causado una excelente impresión.





EL CAMBIO MÁS IMPORTANTE respecto a los anteriores «Resident» va a ser que podremos alternar en cualquier momento entre los dos protagonistas.

RESIDENT EVIL ZERO

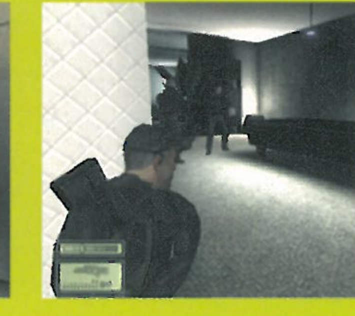
- Formato: GAMECUBE
- Compañía: CAPCOM
- Género: SURVIVAL HORROR
- Lanzamiento: NAVIDADES 2002
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹RESIDENT EVIL›, ‹ETERNAL DARKNESS›

TODO EL MUNDO QUERÍA JUGARLO, aunque salieran corriendo después del miedo que les daba. El nombre de "Zero" le viene porque va a esta ambientado antes del primer «Resident Evil», o sea, que es lo que se llama una "precuela". Los dos personajes principales van a ser Rebecca Chambers, a la que recordaréis del primer «Resident» de PlayStation, y Billy Cohen, un miembro de un equipo especial de la Marina. La aventura se va a desarrollar en un tren en medio de un tétrico bosque, así que preparáos a pasar miedo. Mediante un nuevo sistema llamado "Partner Zapping System" (algo así como Sistema de Cambio Instantáneo de Personaje) podremos jugar la aventura alternando constantemente entre los dos personajes, en lugar de acabar el juego con cada uno por separado. Otra parte de su éxito va a residir en un apartado gráfico apoteósico con fondos prerrenderizados, reflejos y luces.

SPLINTER CELL

- Formato: PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE
- Compañía: UBI SOFT
- Género: AVENTURA DE ACCIÓN
- Lanzamiento: OTOÑO 2002 PARA XBOX, 2003 PARA PS2 Y GC
- Versión probada: DEMO TECNOLÓGICA JUGABLE
- Sus rivales: ‹METAL GEAR SUBSTANCE›

SAM FISHER. QUEDÁOS CON ESTE NOMBRE PORQUE MUY PRONTO SERÁ TAN FAMOSO COMO SNAKE. Se trata del protagonista de «Splinter Cell», un juego que se ha convertido en la gran sorpresa de este E3. Un juego de acción táctica en tercera persona en el que tendremos que hacer uso del sigilo para infiltrarnos en fortalezas de máxima seguridad y obtener informes confidenciales del enemigo, destruir datos comprometedores o eliminar a un alto mandatario. Los corresponsales de Hobby Consolas pudimos probar una demo tecnológica que mostraba la gran cantidad de movimientos del personaje (que entre otras cosas puede escalar alambradas y andar de puntillas) y sobre todo el sensacional motor gráfico del juego, de un realismo que deja la boca abierta por su uso de luz.





STARFOX ADVENTURES

- Formato: GAMECUBE
- Compañía: RARE
- Género: AVENTURA DE ACCIÓN
- Lanzamiento: NOVIEMBRE
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹ZELDA›, ‹THE HOBBIT›

TRAS TRES AÑOS DE DESARROLLO, Rare está a punto de terminar una sensacional aventura que rescata a uno de sus personajes más queridos, Fox McCloud. Este zorro (con perdón) proviene de SNES («Star Fox») y N64 («Lylat Wars») y se ha decidido salir por primera vez de la cabina de su nave, aterrizando en un planeta lleno de dinosaurios gobernado por el malvado General Escamas. Allí va a vivir una aventura estilo Zelda, con montones de zonas por explorar, personas con las que hablar, multitud de combates y puzzles por resolver. Pero estará combinada con fases de muchas acción donde habrá que pilotar naves o montar a lomos de dinosaurios. A nivel técnico, nos ha parecido que puede ser el mejor trabajo de Rare hasta la fecha por el detallismo del que se está dotando a los personajes, los impresionantes efectos de los combates y la amplitud de los escenarios. Puede ser la bomba.









EL REALISMO en el uso de las luces y sombras y la física de los objetos va a dar un nivel de inmersión total a este juego de espías, que promete ser el sucesor de «Metal Gear». Fue el juego que nos dejó más sorprendidos de todo el E3. Genial.



POR PRIMERA VEZ EN LA SAGA «STARFOX», este episodio no se tratará de un "shooter" espacial, sino una aventura en toda regla con varios personajes.







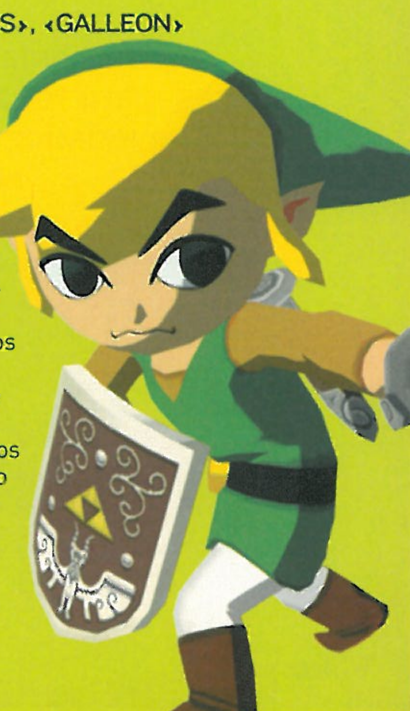


EL DETONANTE DE LA AVENTURA llegará cuando Link presencie cómo un ave gigantesca se lleva a su hermana Arilla. Encontrarla será el objetivo principal.

→ZELDA

- Formato: GAMECUBE
- Compañía: NINTENDO
- Género: AVENTURA DE ACCIÓN
- Lanzamiento: 2003
- Versión probada: JUGABLE
- Sus rivales: ‹STARFOX ADVENTURES›, ‹GALLEON›

DESPUÉS DE QUE EL PROPIO MIYAMOTO NOS HICIERA UNA DEMOSTRACIÓN, pudimos jugar durante más de media hora a este grandísimo juego, para muchos el mejor para consola de toda la feria. Lo que nos resultó más llamativo fue el cambio de "look" gráfico mediante el uso de la técnica "cel-shading" (igual que «Auto Modellista»), que aportará mucha más expresividad a los rostros de los personajes. A nivel de desarrollo será bastante parecido a lo que nos han ofrecido «Ocarina of Time» y «Majora's Mask» en N64, pero con añadidos geniales como agarrar un barril y utilizarlo para esquivar a los enemigos (como Solid Snake) o asomarse desde las esquinas para otear el panorama, el tío... Un giro nuevo y prometedor para la saga.

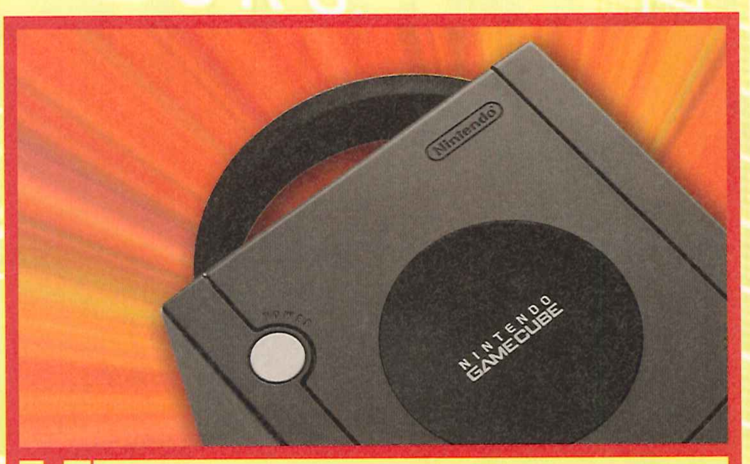


TODOS LOS JUEGOS PRESENTADOS EN EL E3 PARA TODOS LOS SISTEMAS

ASÍ FUE LA FERIA CONSOLA A CONSOLA

Ya habéis visto los 10 grandes juegos que marcarán la pauta durante los próximos meses, pero todavía os queda por descubrir mucho más. Un auténtico aluvión de más de 500 novedades para los cuatro formatos, PS2, Xbox, GameCube y GB Advance , junto a un completo análisis del papel que jugó cada una de ellos durante la feria

EN ESTAS PÁGINAS ENCONTRARÁS:



GAMECUBE

- Nº de juegos presentados: **140**
- Nº de compañías que presentaron juegos: **27**
- Compañías que más juegos mostraron: **NINTENDO, ACTIVISION, THQ**
- Título más jugado en la feria: **ZELDA**



PLAYSTATION 2

- Nº de juegos presentados: **215**
- Nº de compañías que presentaron juegos: **30**
- Compañías que más juegos mostraron: **SONY, KONAMI, ACTIVISION**
- Título más jugado en la feria: **KINGDOM HEARTS**



XBOX

- Nº de juegos presentados: **167**
- Nº de compañías que presentaron juegos: **30**
- Compañías que más juegos mostraron: **MICROSOFT, INFOGRAMES, ACTIVISION**
- Título más jugado en la feria: **UNREAL CHAMPIONSHIP**



GAME BOY ADVANCE

- Nº de juegos presentados: **99**
- Nº de compañías que presentaron juegos: **25**
- Compañías que más juegos mostraron: **NINTENDO, THQ, UBI SOFT**
- Título más jugado en la feria: **ZELDA**



PlayStation 2

SE PRESENTÓ UNA AUTÉNTICA AVALANCHA DE JUEGOS PARA LA CONSOLA DE SONY

Este E3 ha dejado una cosa muy clara: todas las compañías apuestan por PS2. Fue la consola con mayor número de juegos, aunque los más destacados volvieron a ser las continuaciones de las sagas más conocidas por todos.

El Stand

EL MÁS GRANDE DE TODOS los stands de la feria era el de Sony. Como todos los años, estaba situado junto al de Nintendo y esta vez era espectacular, porque no se limitaba a mostrar un montón de juegos a nivel de suelo, sino que tenía una segunda planta donde se encontraban títulos como «Primal» o «The Getaway».

Opinión

PS2 SE HA CONSOLIDADO EN ESTE E3 como la consola más popular de la actualidad. Prácticamente todas las compañías han presentado juegos para ella, ya sean exclusivos o conversiones, por lo que su catálogo se incrementará en 200 nuevos títulos. Esto ha hecho que se convierta en la consola con mayor número de juegos del E3 por segundo año consecutivo. Nos han parecido de una gran calidad casi todos, se pero también es cierto que no muestran muchos avances a nivel tecnológico con respecto al E3 del año pasado. Por otra parte, el proyecto online de PS2 sigue adelante, aunque todavía no se tiene una fecha clara de su implantación definitiva en Europa.

Lo mejor y lo peor

↑ **LA CANTIDAD Y CALIDAD DE JUEGOS** presentados. Todas las compañías apoyan a PS2 y aseguran su futuro de aquí al nuevo cambio generacional. ¡Y para eso faltan muchos años!

↓ **QUE SIGAMOS SIN OPCIONES ONLINE** después de dos años desde el lanzamiento de la consola, y que Sony no de una fecha concreta de cuándo estarán disponible en España.

Sus 5 mejores juegos

1. Devil May Cry 2 Mira en la página 58
2. Auto Modellista Mira en la página 57
3. Kingdom Hearts Mira en la página 58
4. Splinter Cell Mira en la página 60
5. Metal Gear Substance

→ METAL GEAR SUBSTANCE

■ KONAMI ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ 2003



KOJIMA NOS TENÍA UNA SORPRESITA PREPARADA: un vídeo demostrativo que se emitía en una gigantesca pantalla del stand de Konami, y que mostraba imágenes de lo que ya se ha dado en llamar la "versión expandida" de «Metal Gear Solid 2». ¿Qué es esto? Pues básicamente se tratará del mismo juego con el hilo argumental alterado para contar con más detalle aspectos que quedaron sin explicación en el juego anterior. ¿Cuáles? Secreto por ahora. Lo que sí es seguro es que va a contar con un muchos extras y añadidos, como jugar la primera parte de la aventura con Raiden, controlar a Snake vestido de smoking o con el traje de Iriquois Pliskin, y... ¡tachaaaan! ¡Jugar toda la aventura con el Ninja! Esto se completará con un montón de VR Missions de sigilo y disparos y como colofón, también podremos hacer skate con Snake sobre misiles en el tejado de Big Shell. ¡Mooolaaa!

1ª impresión Aunque no sea un juego totalmente nuevo, merecerá la pena por todos sus extras geniales.

TOMB RAIDER: A. OF DARKNESS

■ EIDOS ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ INVIERNO 2002

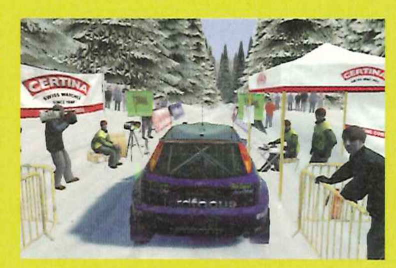


Lo más llamativo es la gran mejora gráfica que se está implementando en los escenarios y en el sistema de cámaras, que nos ofrecerá unos ángulos casi perfectos para permitir que calculemos mejor los movimientos de Lara. Por cierto, que la chica estaba más "redondeada" (ejem).

1ª impresión Probamos una demo tecnológica, pero lo suficiente para adelantar que va a ser el mejor de todos.

COLIN McRAE 3.0

■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD ■ SEPTIEMBRE



El número de polígonos de cada coche va a incrementarse a 14.000 (los anteriores Colin "sólo" tenían 2.000), así que preparáos para el realismo más absoluto. Lo más llamativo es que al jugar unos cuantos circuitos nos pareció que el control se está suavizando para hacerlo más asequible para todos.

1ª impresión Hay mucha competencia en este género, pero «Colin» tiene madera de campeón. Nos ha encantado.



→FINAL FANTASY XI

■ SQUARE ■ ROL ONLINE ■ 2003

EL JUEGO DE ROL MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO todavía está lejos de llegar a nuestro país, pero nosotros ya lo hemos probado. Al conectarnos online entraremos en lo que se denomina un "mundo persistente" donde siempre están sucediendo cosas y que es capaz de albergar a cientos de personajes simultáneos. Habrá castillos, pueblos con tiendas en las que comprar objetos mágicos, monstruos con los que pelear, y todo lo disfrutaremos en grupo con los colegas. ¡Es genial!

1ª impresión Nos ha parecido uno de esos juegos a los que te puedes tirar toda la vida jugando. ¡Lo queremos ya!



→THE GETAWAY

■ SONY ■ AVENTURA/CONDUCCIÓN ■ DICIEMBRE

TODO EL ESPÍRITU DE LAS PELÍCULAS DE GANSTERS va a estar presente en este juego que mezclará aventura y conducción. Esto significa acción en forma de tiroteos dentro de edificios, velocidad al estilo «Driver» con persecuciones por una ciudad de Londres recreada de manera fotorrealista y partes de intriga mediante secuencias donde se nos muestra la elaborada trama del juego. También tendremos la opción de cambiar de vehículo en cualquier momento como en «GTA3».

1ª impresión Todavía le faltaban muchos detalles por pulir, pero si se solucionan podemos estar ante un "crack".

SILENT HILL 3

■ KONAMI ■ AVENTURA DE TERROR ■ PRIMAVERA 2003



La mecánica de juego seguirá casi inalterable respecto a los títulos anteriores: recorrer una ciudad misteriosa llena de monstruos con la ayuda de una linterna. La chica protagonista tendrá bastantes tipos de ataque y armas nuevas como una ametralladora. Será más largo y tendrá un sólo final.

valoración Aunque es muy parecido a los anteriores, su estilo de "terror" nos gusta tanto que no nos va a importar.

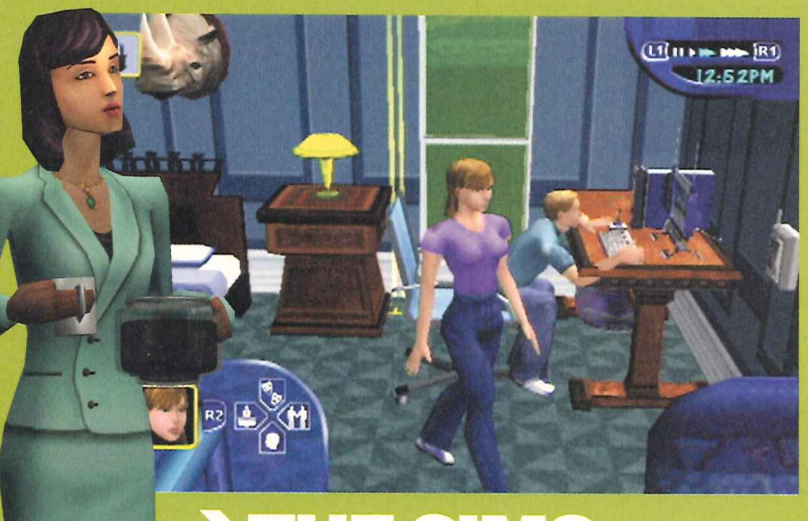
RATCHET & CLANK

■ SONY ■ PLATAFORMAS ■ NAVIDADES 2002



Ratchet es una especie de animalito que podrá usar hasta 35 armas distintas y Clack va a ser un robot capaz de transformarse en artefactos de todo tipo. Juntos tienen que escapar de un planeta lleno de gigantescas ciudades y montones de enemigos. ¿Logrará desbancar al duo «Jak & Daxter»?

1ª impresión Fue el mejor plataformas de PS2 y el mejor de toda la feria después de «Mario Sunshine».



THE SIMS

EA ■ SIMULADOR SOCIAL ■ NOVIEMBRE 2002

EN ESTE JUEGO TENEMOS QUE CREAR UNA FAMILIA, con sus nombres y apellidos, darles una casita y contemplar cómo se desenvuelven en sus tareas cotidianas. Cómo alimentarse, relacionarse con otros vecinos, vestirse y sí, también ir al baño... Una especie de "mega-mascota-virtual" que tras vender lo que no está escrito en la versión de PC, va a llegar a PS2 con unos gráficos más detallados. Incluirá un modo para dos jugadores.

1ª impresión Tiene pinta de ser el típico juego que te pones a jugarlo una hora y otra hora y... ¡ya es día!

THE FELLOWSHIP OF THE RING

VIVENDI ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ DICIEMBRE



Al contrario que el juego de EA, estará basado en la trilogía de libros de Tolkien, y no en las películas. Se tratará de una aventura con partes de combates que seguirá al pie de la letra los distintos eventos del primer libro, y en ella vamos a poder controlar a Frodo, Gandalf y Aragorn.

1ª impresión El complemento perfecto al juego de la película, porque tendrá más exploración y sale Frodo.

RUN LIKE HELL

INTERPLAY ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SEPTIEMBRE 2002



Este "survival horror espacial" nos colocará en una nave al estilo de las películas de "Alien", donde tendremos que enfrentarnos en tercera persona a ejércitos de alienígenas de todos los tamaños, desde decenas de gusanos a gigantescas reinas aliens. Muy prometedor por su nivel de acción.

1ª impresión Entre la ambientación opresiva de la nave y la acción continua, nos ha provocado hasta taquicardias.

PRIMAL

SONY ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ DICIEMBRE



Partiendo de una ambientación gótica tétrica y efectiva y dos protagonistas, una chica que se puede convertir en demonio y una gárgola, Sony está creando una aventura de acción con muchas luchas cuerpo a cuerpo y puzzles que nos obligarán a combinar las habilidades de los dos personajes.

1ª impresión Un digno rival de «Tomb Raider» por el trono de las aventuras de PS2. Técnicamente, de lo mejorcito.

ONIMUSHA 2

CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR ■ OCTUBRE 2002



Además de la ambientación japonesa, mantendrá los fondos prerrenderizados de la primera parte que además de resultar todavía más detallados, tendrán elementos animados. También se está mejorando la rapidez de controles en las peleas, e incluirá extras del tipo imágenes y vídeos.

1ª impresión Es como el primer «Onimusha» pero mejor hecho en todos sus apartados, y da más "miedito".



SW: GALAXIES

LUCASARTS ■ RPG ONLINE ■ NOVIEMBRE 2002

SE TRATA DEL GRAN RIVAL DE FINAL FANTASY XI, ya que aunque a nivel gráfico no nos ha parecido tan detallado como el juego de Square, el atractivo de poder controlar a varias razas del universo Star Wars en un título multijugador online lo hace sumamente atractivo. Tendremos un mundo gigantesco basado en las películas donde ir desarrollando a nuestro personaje, comerciado, combatiendo y explorando. Lo de manejar Jedis promete, pero esperamos que no salga Jar Jar Binks.

1ª impresión Técnicamente no brillaba, pero nos ha parecido que albergaba enormes posibilidades. Promete.

PROJECT ZERO

■ TECMO ■ AVENTURA DE TERROR ■ SEPTIEMBRE

Partirá de premisas similares a las de «Silent Hill»: hacernos pasar miedo psicológico. La cosa consistirá en guiar a una niña por una mansión llena de fantasmas a los que sólo se puede derrotar con una cámara de fotos, momento en que pasaremos a verlos en primera persona. ¡Mamaaaa!



1ª impresión Verlo en una sala oscura como nosotros nos provocó auténtico terror. Un buen rival para «Silent Hill».

WAR OF MONSTERS

■ SONY ■ LUCHA ■ INVIERNO 2002

Los creadores de «Twisted Metal Black» han decidido cambiar los vehículos armados hasta los dientes por gigantescos monstruos tipo Godzilla pero manteniendo el mismo objetivo: eliminar al contrario de la manera más "bestia" posible en todo tipo de ciudades alrededor del mundo.



1ª impresión Espectacular a nivel gráfico, nos ha parecido de los juegos más divertidos de la feria. ¡Ungaaaaaa!

HARDWARE PARA PLAYSTATION 2



EyeToy, la nueva locura de Sony

1.- ASÍ DE DIVERTIDO LO PASAMOS cuando probamos una nueva tecnología de Sony llamada "EyeToy", consistente en conectar a PS2 una cámara especial USB que capta la imagen del jugador poniéndola en pantalla y los movimientos que realiza. Mirad que bien nos vemos.

2.- ESTE JUEGO NO REQUIERE MANDO porque reconoce el movimiento de nuestras manos y piernas y con ellas podemos liquidar a los karatekas que nos salen de los laterales de la pantalla.

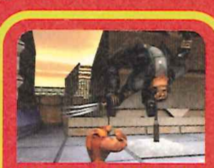
3.- NUESTRA IMAGEN SE SUPERPONE con el resto de elementos del juego, así de sencillo. Y esto no es nada, porque también probamos otro de baile y otro de limpiar cristales por parejas. ¡Es la bomba!

OTROS JUEGOS PRESENTADOS PARA PS2

Las aventuras se imponen

AVENTURA/ACCIÓN

- Star Wars Clone Wars
- Robocop
- The Scorpion King
- The Thing
- Curse: The Eye Of Isis
- Legion: The Legend Of Excalibur
- Haven: Call Of The King
- Fireblade
- Defender
- Ironstorm
- Inquisition
- Fugitive Hunter
- Batman Dark Tomorrow
- Men In Black 2: Alien Escape
- Terminator: Dawn Of Fate
- Conflict: Desert Storm
- Robotech: Battlecry
- Fatal Frame



X Men: Wolverine's Revenge tendrá como protagonista al duro de Lobezno.

- Rygar
- Battlebots
- Clock Tower 3
- Superman
- The Thing
- True Crime Streets Of LA
- Blade II
- Dark Angel
- Tigre y Dragon
- Hitman 2
- Fear Effect Inferno
- X-Men: Wolverine's Revenge
- Shinobi
- Socom
- Harry Potter And The Chamber Of Secrets
- Reing Of Fire
- Zone Of The Enders 2
- Max Payne 2
- Evil Dead
- Resident Evil Online
- Star Wars Bounty Hunter
- Full Throttle II
- Minority Report
- Indiana Jones And The Emperor's Tomb
- Way Of The Samurai
- Daredevil
- Gungrave
- Treasure Planet
- The Mark Of Kri
- Contra
- Jurassic Park
- Freedom: The Battle For Liberty Island
- The Lost Crave
- Blood Rayne
- Dual Hearts

PLATAFORMAS

- Spyro Universal
- Crank The Weasel
- Sly Cooper
- Vexx
- Rugrats: Royal Ransom
- Malice
- Rayman 3

Between Good & Evil es el nuevo proyecto secreto del creador de Rayman

- TY The Tasmanian Tiger
- Hallowe'en
- Stitch: Experiment 626

DEPORTIVOS

- Street Hoops
- WTA Tour Tennis
- Fisherman's Bait 2003
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2
- Disney Golf
- Dave Mirra XXX
- NBA 2K3
- Club Football
- Evolution Skateboarding
- Evolution Snocross
- Evolution Snowboarding
- Tony Hawk 4
- Simpsons Skateboarding
- NHL 2K3
- NBA Jam 2004
- NBA Starting Five
- NBA Shootout 2003
- World Tour 2003
- Sega Sports Tennis
- Soccer Slam
- Freaky Flyers
- Freestyle: Metalx
- Gravity Games - Bike: Street Vert Dirt
- Madden NFL 2003
- NBA Live 2003
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- This Is Football 2003
- Rocky
- NHL Hitz
- Rolling
- NCAA College Football 2K3
- NFL 2K3
- Sega Bass Fishing Duel

ROL

- Wild Arms 3
- RPG Maker 2
- Alter Echo

Suikoden III nos permitirá controlar grupos de decenas de personajes.

- Legaia Duel
- Dungeons / Dragons
- Dark Cloud 2: Dark Chronicles
- Breath Of Fire V
- Dungeons & Dragons Heroes
- Xenosaga
- Growlanser III

VARIOS

- Dino Stalker
- Frequency 2
- Eggo Mania
- CY Girls
- Dance Dance Revolution
- Tribes Aerial Assault
- Riding Spirits
- Silent Scope 3
- Tetris Worlds
- Rayman Arena
- Zapper
- Frogger Classic
- Dr. Muto
- Catan
- Whirl Tour
- A Sound Of Thunder
- Ghost Master
- Battle Engine Aquila
- Twin Caliber
- Falcone: Into The Maelstrom

LUCHA

- Ultimate Fighting Champ: Throwdown
- MLB Slugfest 20-03



Jojo's Bizarre Adventure mezclará lucha con toques de aventura delirante.

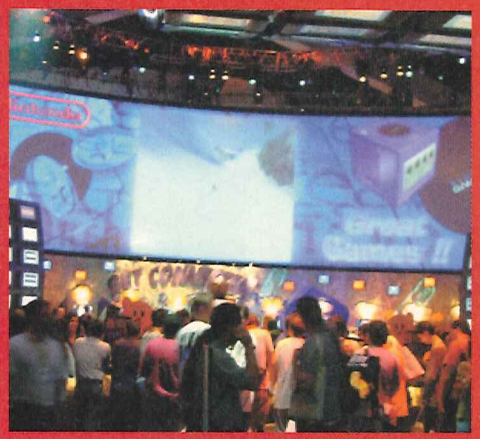
- Pride FC
- X-MEN: Next Dimension
- Gladius
- WWF Smackdown
- Mortal Kombat Dead Alliance
- Legends Of Wrestling 2
- Celebrity Deathmatch

VELOCIDAD

- Lamborghini
- Need for Speed Hot Pursuit 2
- Nascar Thunder 2003
- Stuntman
- Hot Wheels: Velocity X
- Burnout 2
- Pro Race Driver
- ATV Offroad Fury 2
- ATV: Quad Racing 2
- Knight Rider Races
- Starsky & Hutch
- Total Immersion Racing
- Midnight Club 2
- Mercedes-Benz World Racing
- RTX Red Rock
- F355 Challenge
- Downforce

SHOOTERS/SHOOT'EM UP SUBJETIVOS

- Ekcs vs. Server
- Return To Castle Wolfenstein
- Red Faction 2
- 007 Nightfire
- Turok Evolution
- Tom Clancy's Raven Shield
- Tom Clancy's Ghost Recon XIII
- Red Dead Revolver



El Stand

VOLVIÓ A SER EL MÁS VISITADO por segundo año consecutivo. Las maravillas de «Zelda», «Starfox» y compañía atrajeron a todo el mundo. Una nota curiosa: en todo el stand no había nada dedicado a los juegos de Pokémon, y se podía ver la famosa placa arcade Triforce desarrollada entre Sega, Nintendo y Namco.

Opinión

GAMECUBE HA ARRASADO literalmente mostrando cinco de los diez mejores juegos de la feria. Las dudas sobre la capacidad del MiniDVD quedaron también despejadas tras ver que casi todas las compañías la apoyaban, aunque con la mitad de lanzamientos que en el caso de PS2. A nivel técnico, se puede afirmar que ha sido la que ha brillado a mayor altura por la calidad gráfica de sus juegos, superior incluso a los del famoso chip de Xbox. Nintendo también ha potenciado la conectividad de su consola con GBA y de varias GC entre sí, una gran novedad. Pero donde flojeó es en el tema online, del que no ha dado casi detalles y que se planeta a muy largo plazo en Europa.

Lo mejor y lo peor

↑ **LOS JUEGOS DE MIYAMOTO.** Con «Zelda» y «Mario» Nintendo se metió en el bolsillo a todo el personal. Y eso sin contar con el resto del catálogo...

↓ **QUE NINTENDO SE LO PIENSE CON EL ONLINE.** Mientras el resto de consolas están apostando fuerte, Nintendo sólo mostró «Phantasy Star Online» y no parece que haya planes de que llegue a España hasta dentro de mucho.

Los 5 mejores juegos

1. Legend of Zelda Mira en la pág. 61
2. Resident Evil Zero Mira en la pág. 60
3. Starfox Adventures Mira en la pág. 60
4. S. Mario Sunshine Mira en la pág. 58
5. Metroid Prime Mira en la pág. 59

GameCube

LA GRAN TRIUNFADORA DE LA FERIA SE GANÓ AL PÚBLICO A BASE DE JUEGOS ESTRELLA.

Recién estrenada en nuestro país, no se le puede plantear mejor futuro a GameCube tras ver los títulos que se mostraron para ella en la feria. Entre Miyamoto, Rare y los ‹Resident› quedó muy claro lo que son grandes juegos.

→ RESIDENT EVIL



CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR ■ SEPTIEMBRE



RECREAR EN GAMECUBE EL JUEGO QUE HA DADO ORIGEN A UNO DE LOS GÉNEROS DE MAYOR ÉXITO en el mundo de los videojuegos ha sido una de las mejores ideas que ha tenido Capcom en su dilatada historia. Nos vamos a encontrar con el mismo «Resident Evil» original de PlayStation pero mejorado hasta límites insospechados. Lo que es la mecánica de juego no va a cambiar ni un ápice: manejaremos de nuevo a Chris Redfield y Jill Valantine en una aventura terrorífica ambientada en una tétrica mansión llena de zombis y extrañas criaturas, mientras resolvemos puzzles de elevada dificultad. Donde se van a notar cambios espectaculares es en los fondos prerrenderizados y el diseño de los personajes, que van a alcanzar un nivel de auténtica apoteosis gráfica. También están incluyendo nuevas zonas en la mansión y alterando algunos puzzles para que el interés sea mayor para los que ya jugaran al juego en la consola de Sony. Por último, el nivel de dificultad va a ser muy elevado, proporcionando una experiencia más larga que la original.

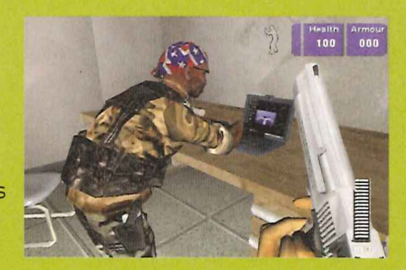
1ª impresión No llega a la altura de «RE Zero», pero va a superar mucho al resto de juegos anteriores de la serie.



DIE HARD: VENDETTA

■ VIVENDI ■ SHOOT'EM UP SBJETIVO ■ INVIERNO 2002

El policía John McClane (de la película "La Jungla de Cristal") va a protagonizar un shooter en primera persona con 11 niveles, una historia envolvente con puzzles incluídos, posibilidad de usar armas a dos manos y muchos movimientos como trepar o nadar. Tendrá modo multijugador.



1ª impresión Nos han gustado mucho las posibilidades de movimiento y los puzzles, que le dan un toque de aventura.

VEXX

■ ACCLAIM ■ PLATAFORMAS ■ OCTUBRE

Uno de los mejores plataformas de la feria, «Vexx» ofrecerá seis enormes mundos donde manejar a un muchacho equipado con unos guantes mágicos que le servirán para combatir (habrá un gran componente de acción), trepar y recolectar ítems en un estilo muy similar a «Jak & Daxter».



1ª impresión De las tres versiones (sale también en PS2 y Xbox) esta era la más atractiva en gráficos y jugabilidad.



→007: NIGHTFIRE

■ EA ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ INVIERNO 2002

JAMES BOND SE PREPARA PARA ASALTAR GAMECUBE con una especie de resumen de sus más de 40 años dedicados a ser agente secreto de Su Majestad. Así, va a combinar elementos sacados de todas sus películas para crear 10 niveles repletos de acción pero también dotados de gran profundidad al estilo «Goldeneye». Por supuesto, tendremos todos los "gatgets" del mejor espía (radares, gafas de visión nocturna, de rayos-x) y claro, también estarán las chicas "Bond"...

1ª impresión Tanto a nivel técnico como de desarrollo nos parece que va a poder superar al mítico «Goldeneye».



→THE HOBBIT

■ VIVENDI ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA 2003

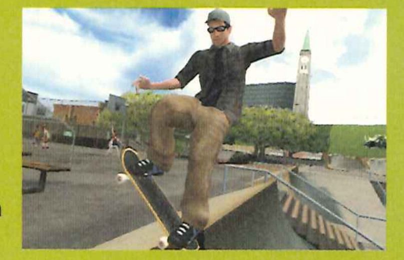
ESTA AVENTURA EN TERCERA PERSONA estará basada en el libro de Tolkien del mismo nombre, escrito antes del Señor de los Anillos. El protagonista será Bilbo y seguirá fielmente los relatos del escritor, haciendo que exploremos Bolsón Cerrado, Rivendel, la Ciudad del Lago y nos las veamos con Ella la Araña y Gollum, entre otros. Todo funcionará a base de exploración y misiones que nos encargarán los habitantes de Tierra Media, alternando con continuos enfrentamientos con orcos.

1ª impresión Podría resultar limitado respecto a los juegos de «El S. de los Anillos» por manejar sólo a Bilbo.

TONY HAWK 4

■ ACTIVISION ■ DEPORTIVO ■ INVIERNO 2002

No esperéis cambios radicales, pero sí mejoras que harán todavía más divertida la experiencia. Todo se está volviendo mucho más real, desde el aspecto de los skaters y su entorno a las animaciones. También se está mejorando el diseño de los circuitos y se incluirá un nuevo modo Carrera.

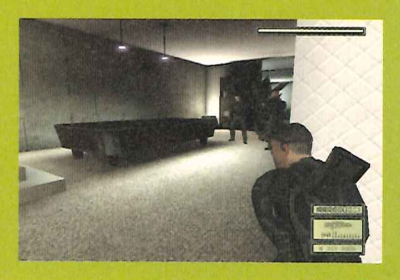


1ª impresión Más de lo mismo, pero tan bien hecho que nos hará olvidar su parecido con los anteriores. ¡Woah!

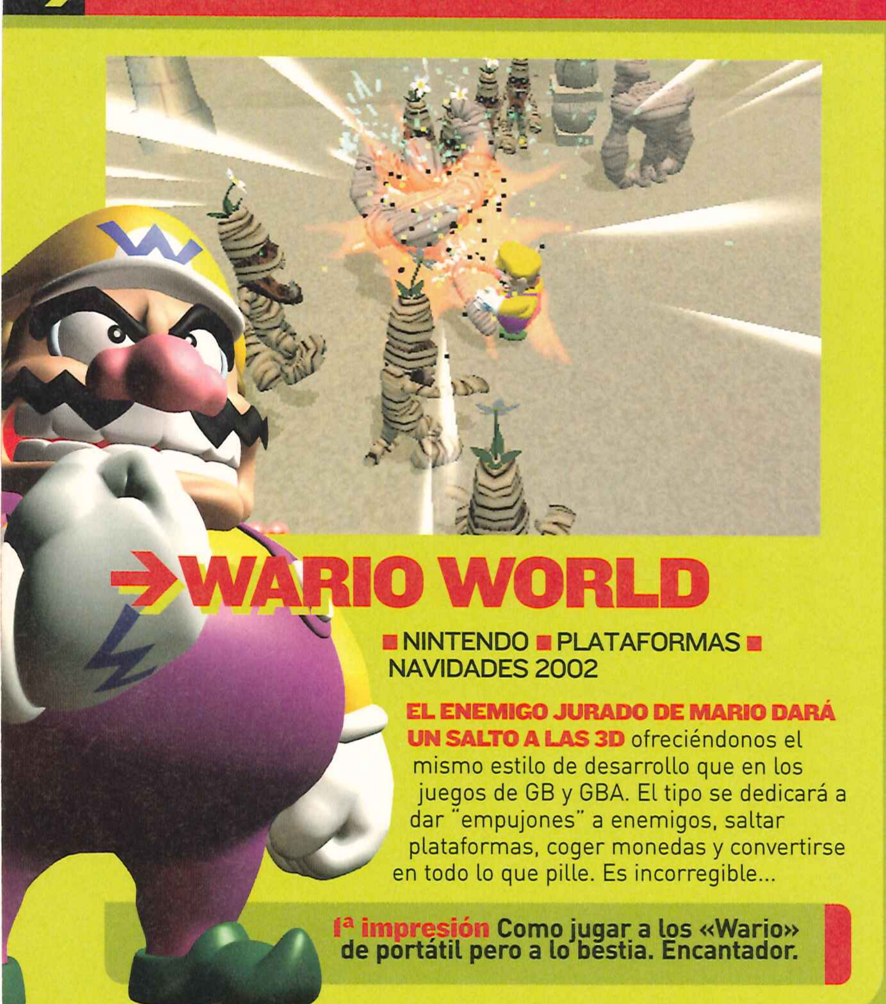
SPLINTER CELL

■ UBI SOFT ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ DICIEMBRE

La experiencia del espionaje mediante técnicas de infiltración y sigilo va a alcanzar un nuevo nivel gracias a un motor gráfico que recrea el entorno con un grado de realismo en la física de los objetos y en la proyección de luces y sombras asombroso. Ubi tiene un auténtico "hit" entre manos.



1ª impresión Podemos considerarlo el juego revelación del E3. Snake, tiembla que se acerca un rival a tu altura...



WARIO WORLD

NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ NAVIDADES 2002

EL ENEMIGO JURADO DE MARIO DARÁ UN SALTO A LAS 3D ofreciéndonos el mismo estilo de desarrollo que en los juegos de GB y GBA. El tipo se dedicará a dar "empujones" a enemigos, saltar plataformas, coger monedas y convertirse en todo lo que pille. Es incorregible...

1ª impresión Como jugar a los «Wario» de portátil pero a lo bestia. Encantador.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER

LUCASARTS ■ ACCIÓN ■ NAVIDADES 2002

Desde que ha aparecido en "La Amenaza de los Clones", el cazarrecompensas Jango Fett se ha hecho tan popular que va a protagonizar su propio juego. Con el jet pack a la espalda, su rifle francotirador y los "tropecientos" enemigos que le saldrán al paso, no habrá tiempo para aburrirse.



1ª impresión El mejor juego de Star Wars del E3 en cuanto a gráficos, puede ser un valor seguro cara a Navidades.

MARIO PARTY 4

NINTENDO ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ 2003

Pocas sorpresas aquí: cuatro amigos pasarán las tardes tirando dados en un tablero para participar en decenas de minijuegos "machacabotones", habilidad... Gráficos más bonitos y resultones, nuevas setas que harán crecer y empequeñecer a Mario y compañía y... poco más.

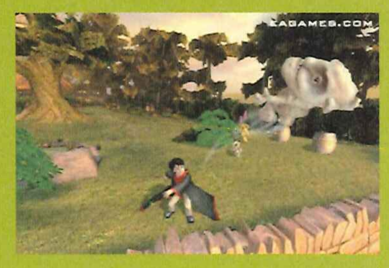


1ª impresión Uno de los juegos menos innovadores de GC, pero tiene el éxito asegurado por su enorme diversión.

HARRY POTTER 2

ELECTRONIC ARTS ■ AVENTURA ■ NAVIDADES 2002

El mago más simpático del mundo se prepara para arrasar de nuevo estas Navidades con un juego basado en el segundo libro que contará con gráficos más cuidados que el anterior y sobre todo un desarrollo que abandona las plataformas para volverse más aventurero. ¡Viva Hogwarts!

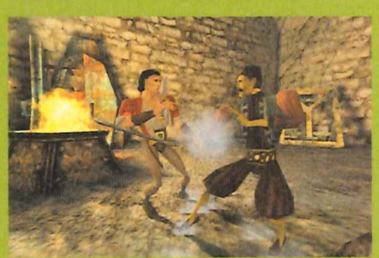


1ª impresión Va a ser muy superior a la primera parte, un sueño hecho realidad para los millones de fans de Harry.

GALLEON

INTERPLAY ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ OCTUBRE

Aunque la versión que vimos sufría muchas ralentizaciones, no hay duda de que tras él están los creadores del primer «Tomb Raider». Esta mezcla de aventura con plataformas y peleas cuerpo a cuerpo con ambientación "bucanera" es una de las mejores aventuras que vimos en todo el E3.



1ª impresión Falta mucho por depurar, pero la historia engancha y resultará muy variado y atractivo visualmente.



TUROK EVOLUTION

ACCLAIM ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ OCTUBRE

EL INDIO MÁS FAMOSO DE LAS CONSOLAS no tuvo suficiente con protagonizar cuatro juegos para N64 y por eso va a volver en un título que nos desvelará el origen argumental de la serie. De nuevo desde una perspectiva subjetiva, tendremos que liquidar 32 tipos de dinosaurios, pero esta vez incluso podremos montarlos, porque incluirá fases de vuelo a lomos de un pterodáctilo. Lo que más nos ha gustado han sido las armas tan bestias que vamos a poder usar y el multijugador a cuatro.

1ª impresión "Nosotros gustar juego. Parecernos digno sucesor de los de N64. Ser buen rival para James Bond".

ETERNAL DARKNESS

■ SILICON KNIGHTS ■ AVENTURA DE TERROR ■ SEPTIEMBRE

Similar en su desarrollo a la saga «Resident Evil», mezclará puzzles con peleas contra monstruos en un castillo medieval, pero pondrá mucho más énfasis en la historia, reforzada con multitud de líneas argumentales. Podremos manejar varios personajes en distintas épocas históricas.



1ª impresión Técnicamente queda lejos de los «Resident», pero por su argumento puede ser una buena alternativa.

1080º WHITE STORM

■ NINTENDO ■ DEPORTIVO ■ PRIMAVERA 2003

Rescatar uno de los mejores juegos deportivos de N64 no parece mala idea, y menos si llega con efectos climáticos en tiempo real, un nuevo sistema de combos y movimientos, avalanchas y desprendimientos de rocas que alteran el circuito sobre la marcha y un modo para dos jugadores.



1ª impresión Nos ha gustado a todos los niveles porque será espectacular, variado y aportará muchas novedades.

HARDWARE PARA GAMECUBE

Conectividad GC-GBA

1.- ESTE JUEGO DE ASPECTO INFANTIL se llama «Animal Crossing» y es mucho más de lo que parece. Fue presentado por Miyamoto como ejemplo de la conectividad entre GBA y GC. La idea consiste en ofrecer un mundo donde tenemos libertad absoluta para hacer cualquier cosa: talar árboles, coleccionar insectos, tomar el sol, comprar una casa y amueblarla...

2.- CONECTANDO A GC CON GBA podemos acceder a zonas secretas, sacar nuevos objetos de cartas coleccionables en conjunción con el E-reader, jugar a clásicos de NES...

OTROS JUEGOS PRESENTADOS PARA GC

Calidad y cantidad

VELOCIDAD
- Nascar Thunder 2003
- RTX Red Rock
- Need For Speed: Hot Pursuit



Burnout 2 nos pondrá al volante de los coches más potentes en unas carreras peligrosas.

- Freekstyle
- Big Air Freestyle
- Moto-X
- Smuggler's Run: Warzones
- Lamborghini
- ATV Quad Racing 2
- Mercedes-Benz World Racing
- Hot Wheels: Velocity X

AVENTURA/ACCIÓN
- True Crime: Streets Of L.A.
- Minority Report
- X-MEN: Wolverine's Revenge
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- Full Throttle II
- Batman Dark Tomorrow
- Conflict: Desert Storm
- The Scorpion King
- Star Wars: The Clone Wars
- Fireblade



Rign Of Fire será una de las pelis (y de los juegos) más esperados del año.

- SGT. Cruise
- Defender
- Robotech: Battlecry
- Dinotopia: The Timestone Pirates
- Battlebots
- Haven: Call Of The King

PLATAFORMAS
- TY The Tasmanian Tiger
- Crank The Weasel



Rayman 3 le dará a las plataformas en 3D una nueva vuelta de tuerca.

- Hallowe'en
- Magical Mirror Starring Mickey Mouse
- Rugrats: Royal Ransom

LUCHA
- Barbarian
- Capcom vs. SNK 2
- UFC: Throwdown
- Punch King



Mortal Kombat lucirá un aspecto tridimensional y tendrá unos cuantos detalles "gore".

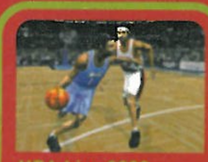
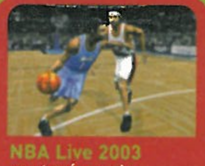
- Legends Of Wrestling II
- WWF Wrestlemania X8
- X-Men: Next Dimension
- Godzilla: Destroy All Monsters Melee
- MLB Slugfest
- Gladius

SHOOT 'EM UP
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
- Twin Caliber



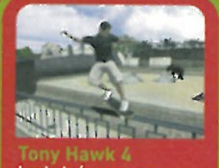
XIII será un juego de disparos con unos terroristas "de dibujos animados".

DEPORTIVOS
- NHL Hitz
- Beach Spikers
- NBA 2K3
- NFL 2K3

NBA Live 2003 contará con la licencia de la mejor liga de baloncesto.

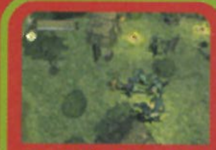
Soccer Slam será un torneo de fútbol futurista con goles tipo "Oliver y Benji".



Tony Hawk 4 incluirá nuevos movimientos y un apartado gráfico muy mejorado.

- NHL 2K3
- NCAA College Football 2K3
- Club Football
- NBA Jam 2004
- Shaun Palmer's 2
- Dave Mirra Freestyle BMX XXX
- Knockout Kings 2003
- Madden NFL 2003
- Evolution Skateboarding
- Evolution Snowboarding
- NBA Starting Five
- WTA Tour Tennis
- Freestyle: Metalx
- Gravity Games Bike
- Tiger Woods PGA Tour 2003
- Rocky
- Rolling
- Freaky Flyers

ROL
- Dungeons & Dragons Heroes
- Mystic Heroes



Baldur's Gate: Dark Aliance es uno de los mejores RPG de PC y muy pronto lo será de GameCube.

VARIOS
- Nickelodeon Party Blast
- Zapper
- Frogger Classic
- Whirl Tour
- Eggo Mania
- Super Monkey Ball 2
- Shrek Extra Large
- Top Gun Firestorm
- Dr Muto
- Rayman Arena
- Tetris Worlds
- Between Good & Evil



Zoocube mezclará puzzles, algo de estrategia y un aspecto soberbio.



El Stand

APARTADO DE LOS STANDS DE NINTENDO Y SONY como el año pasado, esta vez era casi el doble de grande para albergar el gran número de juegos que se han presentado para la consola. Lo más llamativo era una gigantesca pantalla de TV y aunque había muchas consolas, encontrar una libre era difícil.

Opinión

XBOX HA DADO UN GRAN AVANCE EN ESTA FERIA. Ha mostrado un catálogo amplísimo, mayor incluso que el de GC. También ha mostrado títulos francamente originales y de mayor calidad que los presentados el año pasado. Es decir, que hay más compañías programando, incluida Sega, más juegos y con mejor nivel general. Pero siguen faltando de juegos verdaderamente carismáticos, las franquicias que tienen tirón real en el mundo consolero, y eso es un problema que deben solucionar de aquí a la feria del año que viene. Lo más importante es que Microsoft tiene muy claro su proyecto online, bautizado como "Xbox Live", que se implantará a finales de este año.

Lo mejor y lo peor

↑ **SU PROYECTO ONLINE** basado exclusivamente en el juego, está mucho mas claro que el de Sony y tiene visos de estar disponible en nuestro país mucho antes. Los planes de Microsoft son que esté listo a mediados de 2003.

↓ **LA FALTA DE TÍTULOS EMBLEMÁTICOS**, porque aunque tiene juegos de gran calidad, la mayoría no tienen renombre en las consolas.

Los 5 mejores juegos

1. Blinx Mira en la página 56
2. Panzer Dragoon Orta
3. Splinter Cell Mira en la página 56
4. Unreal Championship
5. Brute Force

Xbox

TRAS LAS DUDAS, LA CONSOLA DE MICROSOFT SE AFIANZA EN EL MERCADO

Si en la edición del E3 del año pasado el futuro de Xbox era incierto, este año se ha eliminado cualquier duda sobre su capacidad consiguiendo excelentes valoraciones, pese a que aún le faltan las franquicias famosas de PS2 y GC.

→ BRUTE FORCE

■ DIGITAL ANVIL ■ SHOOT'EM UP/ACCIÓN ■ 2003



CONTROLAR UN EQUIPO DE CUATRO PERSONAJES DE GRAN PODER Y DOTADOS CON HABILIDADES DISTINTAS es la propuesta de uno de los juegos más apoyados en estos momentos por la propia Microsoft. En medio de un despliegue técnico brillante, tendremos que combinar las capacidades de cada miembro del equipo en misiones que exigirán rapidez de reflejos y gatillo ágil, pero también pensar la manera de enfocar la estrategia de ataque. El trabajo en equipo será imprescindible: Flint, por ejemplo, será un francotirador experto en eliminar a larga distancia. Blink por su parte podrá volverse invisible, mientras que Hawk tendrá un "peaso" ametralladora cuyo uso podéis adivinar, y Brutus, el alienígena del grupo, embestirá como un toro para noquear a los atacantes. Al jugar sólos controlaremos un personaje mientras los demás serán controlados por la consola, pero podremos alternar su control en cualquier momento y asignarles órdenes de manera individual. Por supuesto, tendrá multijugador.

1ª impresión La gente lo ha dado en llamar "el nuevo «Halo» y lo entendemos. Uno de los grandes de Xbox.

MECH ASSAULT

■ MICROSOFT ■ SHOOT'EM UP ■ NAVIDADES 2002

Un juego de acción basado en el universo de Battletech, donde comandaremos gigantescos robots de alto poder destructivo. Su entorno interactivo y destructible (¡sí!), su control rápido y eficaz y la posibilidad de jugar con varias Xbox en red y online hacen que lo esperemos con impaciencia.



1ª impresión Pese a su simplicidad (disparar, destruir) es uno de los que más nos ha divertido de esta consola.

PROJECT EGO

■ LIONHEAD ■ ROL ■ NAVIDADES 2003

Quizás el proyecto más ambicioso que existe hoy día para Xbox. Un juego de rol impresionante con el genial Peter Molyneux como responsable de su desarrollo, que permitirá que manejemos a un personaje que va evolucionando y cambiando su aspecto físico y sus habilidades con el paso del tiempo.



1ª impresión Va a ser un juego tan especial que mucho nos tememos que no vaya a ser para todo el mundo...



→PANZER DRAGOON ORTA

■ SEGA ■ SHOOT'EM UP ■ NAVIDADES 2002

UNA DE LAS SERIES EMBLEMÁTICAS DE SEGA que marcó época en Saturn con tres juegos inolvidables va a "resucitar" en Xbox. Montados a lomos de un dragón, por un camino prefijado y con cientos de enemigos por delante, vamos a tener que abrirnos paso a base de disparos a través de decenas de escenarios con un apartado gráfico sensacional. La verdad es que esperábamos que tuviera elementos de aventura como en Saturn, pero como "shooter" va a arrasar.

1ª impresión Uno de los mejores juegos de XBox del E3, es también una gran baza para que la consola gane adeptos.



→UNREAL CHAMPIONSHIP

■ D. EXTREME ■ SHOOT'EM UP SUBJETIVO ■ 2003

ACCIÓN MULTIJUGADOR BRUTAL ES LA MEJOR DEFINICIÓN de uno de los juegos que mejor explotan Xbox en su faceta visual. ¿Y nada más? Pues sí, que siendo la adaptación de un "shooter" tan aclamado en PC como los de la serie «Unreal», con millones de jugadores en todo el mundo, su destino inevitable es convertirse en un clásico. Elegimos un personaje, un escenario y nos metemos a pelear con armas destructivas contra otros colegas, ya sea en la misma consola o por Internet. Brutal.

1ª impresión Está destinado a ser uno de los grandes "shooters" de la historia. Que tiemble «Quake 3»...

SEGA GT 2002

■ SEGA ■ VELOCIDAD ■ NAVIDADES 2002

Aunque es difícil que algún juego de turismos le haga sombra a «GT 3» de PS2, Sega está poniendo toda la carne en el asador en un título del mismo estilo que es realmente bonito y muy jugable. Dispondremos de 120 coches de marcas como Ford, Peugeot o Renault, con clásicos y "concepts".



1ª impresión Un buen relevo para los fanáticos de la velocidad que hayan exprimido ya «Project Gotham».

SHENMUE 2

■ SEGA ■ AVENTURA ■ NAVIDADES 2002

Ryo va a volver con la misma aventura sensacional que nos deleitase en Dreamcast hace unos meses. Aparte de una ligera mejora gráfica por la resolución, no va a contener nada nuevo salvo algún detallito relativo al vestuario. Lo destacamos porque es una de las pocas aventuras de Xbox.



1ª impresión Es un juego sensacional, ya lo sabemos, pero podrían estar metiendo algún cambio relevante.



CRAZY TAXI 3

SEGA · ARCADE DE VELOCIDAD · NOVIEMBRE

CUANDO UNA FÓRMULA FUNCIONA, ¿PARA QUÉ CAMBIARLA? Esto es lo que deben pensar los chicos de Sega, que volverán a reincidir poniéndonos a los mandos de un taxi para repetir una y otra vez la mecánica de: "¿A donde vamos?", "Al burguer, pero rápido". Cogeremos clientes en cualquiera de las tres ciudades del juego (se ha incluido una nueva respecto al juego anterior) y los llevaremos a toda pastilla hacia su destino esquivando o arrasando todo a nuestro paso.

1ª impresión Al ser un juego exclusivo para Xbox, merece destacarse, pero su falta de novedades nos dejó fríos.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

BIOWARE · ROL · DICIEMBRE



Hmmm... Por fin un auténtico juego de rol basado en Star Wars. Interesante, porque además está basado en el enfrentamiento entre Jedis y Sith 4.000 años antes del Episodio I. Podremos elegir entre unirnos a la fuerza o al lado oscuro y habrá combates de sables láser para darle un poco de acción.

1ª impresión: ¡Un juego de rol con esta calidad visual, y encima ambientado en Star Wars! La Fuerza está con él.

THE HOUSE OF THE DEAD 3

SEGA · ARCADE DE PISTOLA · OCTUBRE



Mucho arcade, mucho nombre, pero originalidad cero. No esperéis que Sega innove más de lo justito en una serie ya clásica, pero que, eso sí, sigue enganchando como el primer día. Porque eso de agarrar una pistola (que por cierto todavía no hemos visto) y liarse a tiros con los zombis siempre viene bien.

1ª impresión La versión original con cel-shading prometía, pero esta pierde gracia. Divertido, pero más de lo mismo.

THE THING

VIVENDI · AVENTURA DE TERROR · OCTUBRE



Una mezcla bastante atractiva de aventura, survival horror y acción basado en la película de John Carpenter "La Cosa". Nos ha gustado porque, aunque no sea tan detallado como los juegos de «Resident», ofrecerá mucha tensión y resultará bastante largo.

1ª impresión Un buen sustitutivo dada la ausencia de «Resident Evils» en Xbox, aunque sea peor en gráficos.

DOA EXTREME VOLLEYBALL

TECMO · DEPORTIVO · NAVIDADES 2002



Contemplar a las muchachitas de «Dead or Alive» con bikinis diminutos y jugando al volleyball (y saltando todo el rato para golpear la pelotita, jeje) será todo un espectáculo. El giro que han dado los chicos de Tecmo a este juego ha sido brutal, pero visto lo visto: ¡Viva el deporte!

1ª impresión Pues sí, además el juego tiene pinta de ser bueno, pero la verdad es que no nos fijamos mucho...



NINJA GAIDEN

TECMO · AVENTURA DE ACCIÓN · 2003

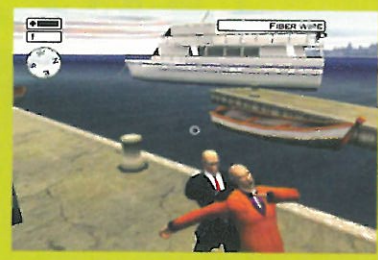
CON UN SIMPLE VÍDEO DE CUATRO MINUTOS constatamos que Tecmo tiene en sus manos un auténtico bombazo. Como no se han dado más detalles os contamos lo que vimos: un ninja que tiene que eliminar a montones de enemigos con ayuda de su katana. Hasta aquí nada nuevo, pero cuando vimos que el enorme nivel de acción, la espectacularidad de las tomas de cámara, el virtuosismo técnico de los gráficos y la libertad y variedad de movimientos, alucinamos.

1ª impresión Tenemos pocos datos para decantarnos, pero podría convertirse en el mejor juego de Xbox.

HITMAN 2: SILENT ASSASIN

■ EIDOS ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ SEPTIEMBRE

Sigilo, acción, política, asesinato... Uff, esto suena muy fuerte, ¿no? Bueno, pues estas son las premisas de esta segunda parte de un juego de gran éxito en PC. Y tiene muy buena pinta porque tenemos que manejar a un agente secreto "calvorota" que cumple misiones de infiltración.



1ª impresión No hay nada parecido ahora mismo en Xbox y además fue uno de los mejores a nivel técnico.

METAL GEAR SUBSTANCE

■ KONAMI ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ OTOÑO 2002

¿«Metal Gear»? ¿Un «Metal Gear» en Xbox? Pues sí, chicos, sí. Que Kojima ha dicho que ya estaba bien y va a sacar este "remake" de «Metal Gear Solid 2» con VR Missions, nuevos detalles en la trama y posibilidad de jugar con el Ninja y hacer skate con Snake.



1ª impresión Una maravilla, ¿qué otra cosa se puede decir? Y como el anterior no salió en Xbox, molará el doble.

HARDWARE PARA XBOX





Steel Batallion

1.- ESE NUEVO JUEGO DE CAPCOM nos colocará en la cabina de un Mech, con tantos controles que parecerá un simulador de vuelo. El juego ha causado sensación en la feria por su control.

2.- EL PEDAZO DE PERIFÉRICO que se está marcando Capcom para el juego vale aproximadamente 420 € y tiene dos joysticks y un montón de botones. ¡Puños fuera!

OTROS JUEGOS PRESENTADOS PARA XBOX

Lucha y disparos por un tubo

VELOCIDAD
- ATV Quad Racing 2
- Burnout 2
- Chase
- Lamgorghini
- Lotus Challenge
- Mercedes Benz World Racing
- Midtown Madness 3
- Moto-X
- Nascar Thunder
- Need for Speed: Hot Pursuit 2
- Racing Evoluzione
- TOCA Race Driver
- Total Immersion Racing



Lamborghini contará con la licencia de los mejores coches del diseñador italiano.

AVENTURA/ACCIÓN
- Alter Echo
- Andy McNab: Team SAS
- Aquaman
- Battle Engine Aquila
- Batman Dark Tomorrow
- Barbarian
- Between God & Evil
- Blade 2
- Conflict: Desert Storm
- Curse: The Eye of Isis
- Defender
- Delta Force: Black Hawk Down
- Dragon's Lair 3D
- Duality
- Evil Dead
- Galleon
- Ironstorm
- Loons
- Malice
- Minority Report
- Phantom Crash
- Reign of Fire
- Robotech: Battlecry
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast
- Superman: The Man of Steel
- The Lost
- Tork
- True Crime: Streets of L.A.
- Vexx



Terminator: Dawn of Fate nos pondrá a luchar contra el robot más duro.

PLATAFORMAS
- Crank The Weasel
- Have: Call of the King
- Psychonauts
- Rayman 3
- Rayman Arena
- Toe Jam & Earl III

Harry Potter and The Chamber of Secrets estará basado en el segundo libro del famoso mago.

LUCHA
- Deathrow
- Gladius
- Kung Fu Chaos
- Marvel vs. Capcom 2
- Kakuto Chojin
- MLB Slugfest
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Rocky
- Tao Feng: Fist of the Lotus
- X-Men: Next Dimension
- X-Men: Wolverine's Revenge

Bruce Lee: Quest of the Dragon será un juego espectacular por la cantidad de movimientos que podremos ejecutar.

SHOOT'EM UP
- Deus EX 2
- Return to Castle: Wolfenstein
- Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Tribes Aerial Assault
- Turok Evolution
- Twin Caliber
- XIII



James Bond 007: Nightfire contendrá escenarios basados en todos los films.

DEPORTIVOS
- Club Football
- Dave Mirra Freestyle BMX XXX
- Evolution Snocross
- Freestyle: Metal-X
- Gravity Games Bike
- Madden NFL 2003
- NBA 2K3
- NBA Jam 2004
- NBA Live 2003
- NBA Starting Five
- NCAA Coleege Football 2K3
- NFL 2k3
- NHL 2K3
- NHL Hitz
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder 2



Rolling será una buena alternativa a los tradicionales «Tony Hawk».

- Soccer Slam
- Street Hoops
- Tiger Woods 2003
- Tony Hawk's Pro Skater 4
- Transworld Snowboarding
- World Series Baseball
- WTA Tour Tennis
- Aggressive Inline Skating

ROL
- Dungeons & Dragons Heroes
- Baldur's Gate Dark Alliance
- Elder Scroll's Morrowind



Star Wars Galaxies será un título online donde podrán jugar cientos de personas.

VARIOS
- Airforce Delta Storm
- Battlefield 1942
- Crimson Skies
- Dr. Muto
- Falcone
- Frogger Classic
- Full Throttle II
- Jurassic Park
- Risk
- Shrek Super Party
- Sneakers
- Whacked!
- Freaky Flyers
- Monopoly Party



Kingdom Under Fire mezclará rol y estrategia en campañas entre orcos y humanos.



GB Advance

LA PORTÁTIL DE NINTENDO SORPRENDIÓ POR LA AMPLITUD Y CALIDAD DE SU CATÁLOGO

Hablar de nueva generación no es hablar sólo de las consolas "grandes". Así lo han entendido también las compañías, que se han puesto a crear decenas de juegos para GBA que nos han dejado totalmente alucinados.

El Stand

ERA EL DE NINTENDO, y en él se podían ver siluetas de tamaño gigante de Link, entre otros. Dentro nos esperaba un expositor enorme dedicado al nuevo «Zelda» de GBA con opción para cuatro jugadores, pero jugar era difícil porque había que hacer colas de media hora. Por algo fue el stand más concurrido...

Opinión

GAME BOY ADVANCE ESTÁ APRETANDO FUERTE porque nunca en ningún E3 habíamos visto tantos juegos para una portátil. Y eso no es todo: el salto cualitativo que hemos apreciado este año respecto al catálogo de lanzamiento es tan grande que confirma que los programadores ya le han cogido totalmente el tranquillo a la consola. Y con Nintendo dando continuas muestras de su interés por potenciar la conectividad entre GC y GBA, podemos decir que es hoy por hoy la consola con un futuro más claro y prometedor. También es cierto que muchos de los juegos son conversiones de títulos míticos de consolas de 16 y 32 bits, y que se echan en falta más juegos originales.

Lo mejor y lo peor

↑ **LA CANTIDAD DE JUEGOS** y todos ellos muy buenos, tanto que proporcionalmente había más juegos de calidad que en las consolas "grandes".

↓ **QUE YA NO SALGA NADA PARA GAME BOY COLOR.** La "hermana mayor" de GBA está prácticamente acabada porque las compañías ya sólo desarrollan juegos para la nueva consola. Es el relevo generacional, amigos...

Los 5 mejores juegos

1. Castlevania: Harmony of Dissonance
2. Contra
3. Super Gouls & Ghosts
4. Zelda: A Link of the Past
5. Golden Sun The Lost Age

→ GOLDEN SUN THE LOST AGE

■ NINTENDO ■ ROL ■ DICIEMBRE



LA CONTINUACIÓN DE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ROL JAMÁS CREADOS retomará el hilo argumental donde lo dejó «Golden Sun». Isaac y su grupo volverán a aparecer junto a un montón de nuevos personajes que recorrerán un mundo aún más bonito, extenso y detallado. Habrá más puzzles de acción basados en el uso de la Psicoenergía y podremos coleccionar a unas criaturas llamadas Djinn para que nos ayuden a resolver puzzles y a combatir en las batallas. Además, estos espíritus del fuego se podrán asignar a las características de cada personaje para mejorar sus habilidades de distintas formas. En fin, que mejorará incluso al original.

1ª impresión Para nosotros fue el mejor juego de GBA de toda la feria, redondo en todos sus apartados.

CONTRA ADVANCE

■ KONAMI ■ SHOOT'EM UP ■ SEPT



Esta conversión del «Super Contra III» de SNES fue de lo más potente que vimos por la fluidez de su scroll, la calidad de sus escenarios y animaciones y sobre todo la manera en que mantendrá toda la acción del original. Y es que esto de disparar sin descanso a alienígenas nunca pasa de moda...

1ª impresión Un imprescindible a la vista, ¡si es que no paramos de jugar a él en todo el show, colegas!

SUPER GOULS & GHOSTS

■ CAPCOM ■ SHOOT'EM UP ■ OCTUBRE



Nos encantan los "remakes" de juegos antiguos siempre y cuando tengan calidad, y este la va a tener de sobra. Va a ser casi como jugar a la recreativa manejando a Sir Arthur por el cementerio, lanzando puñales, eliminando gárgolas y quedándonos en "gayumbos" al menor descuido. Brutal.

1ª impresión Si no tenéis GBA ya podéis ir comprándola porque este juego os pedirá a gritos que lo juguéis.

CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONANCE

■ KONAMI ■ AVENTURA DE ACCIÓN ■ OCTUBRE



Nuevo cazavampiros al canto, nuevo castillo, más latigazos a zombis y demás seres de la noche... ¿Qué habrá de nuevo en este «Castlevania»? Pues nada menos que uno de los apartados gráfico más espectaculares de toda la consola. Transparencias, jefes finales gigantescos. Precioso.

1ª impresión Somos fans de «Castlevania» y aunque repita fórmula, es tan bestial a nivel gráfico que lo queremos ya.

ZELDA: A LINK TO THE PAST

■ NINTENDO ■ AVENTURA ■ PRIMAVERA 2003



¡Siiiii! Tras diez años de ausencia vamos a poder disfrutar de nuevo el clásico de SNES,que mantendrá la misma historia, un apartado gráfico un poco mejorado (que en ningún caso fue lo mejor que vimos en GBA) y un nuevo mundo paralelo a Hyrule. ¡Link va a volver y lo va a hacer a lo grande!

1ª impresión Ya tenemos otro imprescindible en mente, sobre todo por su modo para 4 jugadores que es la caña.

ASÍ ES EL JUEGO

Un superhéroe en acción

VELOCIDAD
- Driver 2 Advance
- Crazy Chase
- Hot Wheels Velocity X
- Colin McRae 2.0
- Moto Racer Advance
- Downforce

ACCIÓN/AVENTURA
- Robocop
- Contra Advance
- The Mummy
- Minority Report
- Reign of Fire
- Samurai Jack: The Amulet of Time
- Harry Potter and the Chamber of Secrets
- The Lord of the Rings: The Two Towers
- Castlevania: Harmony of Disonance
- Justice League
- Metroid Fusion
- Shrek Hassle at the Castle
- Robotech: The Macross Saga
- Masters of Universe
- Dinotopia
- Tomb Raider: The Prophecy
- Crouching Tiger, Hidden Dragon

PLATAFORMAS
- Rayman 3
- Lilo and Stitch
- Mega Man Zero
- Super Ghouls and Ghosts
- Ed, Edd and Eddy
- Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
- Magical Quest Starring Mickey and Minnie
- Kirby
- Donkey Kong +
- Spyro 2: Season of Flame
- Hallowe'en

LUCHA
- Street Fighter Alpha 3
- Punch King
- MLB Slugfest
- Mortal Kombat

SHOOT'EM UP
- Ecks vs Sever 2
- Duke Nukem Advance

DEPORTIVOS
- Dave Mirra BMX XXX
- NHL Hitz 2003
- Rocky
- Rolling

ROL
- The Legend of Zelda
- Golden Sun: The Lost Age
- Monster Rancher Advance
- The Lord of The Rings

VARIOS
- Tribes Aerial Assault
- Sgt. Cruise
- Top Gun Firestorm Advance
- Kururin Paradise
- Fairly Odd Parents
- The wild Thornberry
- Animal Crossing
- Defender
- Mega Man Battle Network
- Zoocube
- A Sound of Thunder
- Dexter's Laboratory: Chess Challenge
- Zapper
- Boulder Dash EX
- Eggo Mania
- Airforce Delta Storm
- Frogger's Adventures
- Game and Watch 4
- R-Type III



Yoshi's Island será una versión portátil del juego que apareció en Super Nintendo en 1994.

HARDWARE PARA GAME BOY ADVANCE



Lector E-Reader

1.- UTILIZANDO CARTAS COLECCIONABLES, relacionas con diferentes juegos (por ejemplo, «Animal Crossing»), podremos pasar información (nuevos personajes, fotos...) a varios juegos de GBA mediante un aparato que funciona como lector de códigos.

2.- ESTE ES EL APARATO, llamado E-Reader, que se inserta en la parte trasera de la consola. Arriba está la ranura para pasar las cartas.


REDCARD
PlayStation 2
REDCARD
SAME GAME DIFFERENT RULES
El mismo juego.
Diferentes reglas
www.Virgin.es
MIDWAY
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERACTIVE

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los más de 10 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO — lo mejor — alternativas — lo peor — valoración — PUNTUACIÓN FINAL 00

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

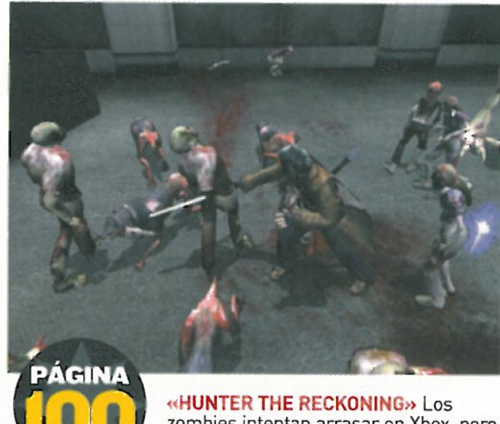
▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 100

«HUNTER THE RECKONING» Los zombies intentan arrasar en Xbox, pero nuestros expertos los tienen a raya a base de derrotarlos en este gran juego.



PÁGINA 80

«PIKMIN» El genio Miyamoto nos presenta un juego muy original. Y nos ha gustado tanto que no deberíais perderos ni un detalle...



PÁGINA 84

«V-RALLY 3» Uno de los simuladores de rallies más prestigiosos del mundo de las consolas ya se ha pasado a la nueva generación. Y nosotros le hemos exprimido los motores al máximo para contároslo qué nos ha parecido.

EN ESTE NÚMERO...

■ AVENTURA-ESTRATEGIA ■ NINTENDO ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,95€ (10.390 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible

MANEJAR A 100 SERES para que nos ayuden a encontrar las 30 piezas de nuestra nave antes de que pasen 30 días es el objetivo de este juego que mezcla aventura, puzzles y estrategia a partes iguales.

LA ESTRATEGIA MÁS ORIGINAL DEL UNIVERSO

PIKMIN



¿Un astronauta que maneja a cien bichos con forma de flor usando un silbato? Suena raro, pero en cuanto probéis este juego vais a ver lo que significa no poder dejar de jugar...

■ **UN NUEVO Y DIVERTIDO CONCEPTO DE ESTRATEGIA,** al alcance de todos, es lo que nos ofrece la última locura del genial Shigeru Miyamoto, o lo que es lo mismo, el padre de Mario entre otros. Hasta ahora la estrategia en consola había sido algo tedioso, enrevesado incluso, consistente en mover cientos de unidades, construir estructuras, gestionar recursos... De todo eso hay poco en «Pikmin», porque su propuesta es muy sencilla, empezando por el argumento: una nave espacial que va por el espacio choca contra un meteorito y cae a un planeta. Debido a esta caída, la nave se fragmenta en 30 trozos, que caen en diversas partes del planeta. El capitán de la nave, un tipo bastante simpático llamado Olimar (que parece un "cerdito espacial") tiene ante sí la dura tarea de recuperar los trozos en un plazo de 30 días, momento en el que se le acabarán sus reservas de oxígeno. ¿Y cómo los conseguimos si hay que localizarlos y encima pesan un montón?

➔ **PUES PARA ESO CONTAMOS CON UNOS CURIOSOS SERES** que forman parte de la fauna del planeta: los Pikmin. A estas criaturas, que son una especie de mezcla entre insecto y planta, nos los encontramos nada más







LA UNIÓN HACE LA FUERZA. Para poder hacer frente tanto a enemigos como a otras situaciones debemos hacer que nuestros Pikmin trabajen en grupo. Si lo hacemos así, no habrá quien nos pare.



OLIMAR ES EL PROTAGONISTA y necesita la ayuda de los Pikmin para que no lo devoren seres como éste...



LOS ENTORNOS están muy bien ambientados, y recrean paisajes tan sugerentes como parques o jardines naturales.

CAMBIA DE PERSPECTIVA

Para seguir las evoluciones de nuestros personajes el juego incluye dos vistas distintas, una cenital y otra picada.



CON LA VISTA CENITAL podemos divisar una gran porción de terreno y nos permite anticipar posibles peligros.



LA OTRA POSIBILIDAD es jugar con una perspectiva picada, lo que nos deja apreciar con más detalle los escenarios.

2



3



ESTE ES EL OBJETIVO

Esta es la mecánica básica del juego, para que entendáis mejor lo que hay que hacer:

1-CONTROLAMOS a Olimar y exploramos los escenarios en busca de las piezas de su nave.

2-CUANDO LOCALICEMOS alguna de ellas, necesitamos llamar a los Pikmin para que la transporten hasta la nave.

3-CUANDO ya tengamos unas cuantas piezas, cambiamos a otra zona con el mapa.

empezar el juego y pueden ser de tres clases: rojos, azules y amarillos. Cada una de estas coloraciones indica habilidades distintas. Por ejemplo, los Pikmin azules son resistentes al agua mientras que los rojos lo son al fuego. Estos bichos son muy obedientes y en cuanto nos ven nos siguen allá donde vamos y, además, realizan disciplinadamente todas las órdenes que les damos. El juego está tan bien estructurado que al comienzo sólo manejamos Pikmin rojos, luego amarillos y por último azules, para que la curva de aprendizaje sea progresiva. Vale, ya conocemos la base del juego, pero ¿cuál es su mecánica? Pues manejando a Olimar vamos explorando los rincones de cada zona en las que está dividido el planeta en busca de las piezas de la nave. Pero claro, esto no es tan sencillo, porque hay otros habi-

OLIMAR



ESTE ASTRONAUTA que nos recuerda a un "cerdito" es el encargado de dar todas las órdenes a los Pikmin. Con sólo hacer soplar su silbato es capaz de poner a un centenar de estas criaturas a currar como enanos. Y es que como dice el dicho: el que manda, manda.

¿CÓMO NACE UN PIKMIN?

Como si se tratasen de simples plantas (extraterrestres), para que una de estas criaturas cobre vida hay que seguir un minucioso proceso que pasamos a explicaros:



PRIMERO debemos llevar hasta una de las naves de los Pikmin una especie de fichas...



... QUE COMO POR ARTE DE MAGIA, se transforman en varias semillas de Pikmin.



LUEGO YA SÓLO QUEDA ESPERAR a que germinen y ¡voila! ya tenemos mascotas.



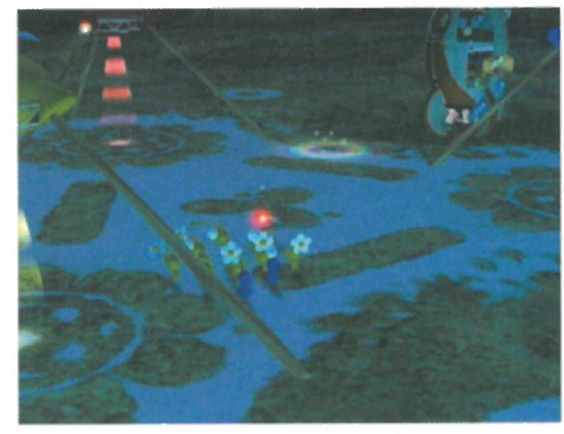
PODEMOS CREAR grupos de Pikmin de diversos colores para que nos ayuden a vadear los peligros del camino.



CONSTRUIR PUENTES es tan sólo una de las tareas que debemos encargar a nuestros Pikmin para poder avanzar.



SI PASAMOS SIN HACER RUIDO por delante de las narices de este... "coso", seguirá dormido y no nos molestará.



EL TIEMPO TRANSCURRE DE FORMA REAL y antes de que anochezca debemos dejar a los Pikmin en sus naves.

UN MODO EXTRA PARA LOS CRIADORES DE PIKMIN

HAY UNA ENTRETENIDA MODALIDAD DE JUEGO que se desbloquea una vez hayamos avanzado bastante en la aventura. El objetivo de este modo es conseguir criar la mayor cantidad posible de criaturillas en el transcurso de un sólo día. Aunque parece una idea simple, lo cierto es que a la larga termina enganchando y no pararéis hasta que rompáis todos los récords de natalidad "Pikminiana".







LOS PIKMIN

ESTAS SIMPÁTICAS CRIATURAS son los grandes protagonistas de la aventura. Podemos criarlos y llegar a controlar a un máximo de 100 Pikmin al mismo tiempo.

tantes aquí a parte de los Pikmin, y no todos son tan amistosos. Y también están los accidentes naturales, como barreras de piedra o lagos que impiden que Olimar prosiga camino... Afortunadamente, los Pikmin pueden trabajar en grupo para atacar a los enemigos, construir puentes, transportar piezas de la nave y cosas así. La gracia del juego consiste precisamente en estudiar las situaciones, ver qué grupo de Pikmin necesitamos en cada caso y dar las órdenes correctas en el momento justo. Así vamos resolviendo esas divertidas situaciones que se nos van presentando a modo de ingeniosos puzzles. Original a tope.

LA ÚNICA PEGA QUE SE LE PUEDE PONER es que, debido a su libre desarrollo, podemos dedicarnos a avanzar en el juego -resolviendo puzzles, criando





AUNQUE TENGA UN ASPECTO INFANTIL, no os dejéis engañar: «Pikmin» está orientado a todos los públicos, incluyendo a los más expertos, pues resolver todos los puzzles que aparecen en el juego no es tarea fácil.

■ ESTRATEGIA Y MUCHA DIVERSIÓN OS ESPERAN EN ESTA ORIGINAL AVENTURA ■



ESTOS MUROS DE PIEDRA que nos bloquean el paso sólo pueden ser derribados a base de varios bombazos.



ESTOS BICHEJOS VOLADORES aparecen en uno de los últimos escenarios y lo que más les mola es robar Pikmin.

pikmin y recogiendo tan solo algunas piezas- hasta dejar pasar los 30 días, lo cual nos llevaría tan sólo unas 12 horas. Pero claro, eso no es realmente terminar el juego, porque para poder presenciar el verdadero final de «Pikmin» es necesario recoger TODAS las piezas, lo cual os podemos asegurar que no es nada fácil. Pero bueno, a nosotros nos ha encantado por su frescura y originalidad. ¡Un gran juego!

PIKMIN DE COLORES

Los Pikmin pueden ser de tres colores distintos: rojo, azul y amarillo. Cada una de estas clases posee características únicas, y necesitaremos de todas ellas para lograr nuestro objetivo y arreglar la nave. ¿Queréis conocerlos?:



LOS PIKMIN AZULES son los únicos capaces de aguantar el agua. Si intentáis daros un chapuzón con alguna de las otras dos clases, pereceréis.



LOS AMARILLOS son los que más nos gustan a la hora de atacar a los enemigos, pues son capaces de usar poderosas bombas contra ellos.



LOS "COLORAOS", por su parte, poseen la habilidad de soportar el fuego como si tal cosa. Ideales para el tercer escenario.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU ORIGINAL Y ATRACTIVO PLANTEAMIENTO**, que mezcla sabiamente la estrategia con otros géneros, como la aventura.

■ **EL SISTEMA DE CONTROL**, tan eficaz como fácil de asimilar.

lo peor

■ **LA DURACIÓN**, pues si no os apetece haceros con todas las piezas no tardaréis mucho en acabároslo.

■ **EL SISTEMA DE SALVAR**, que te machaca la partida anterior y puede hacerte repetir parte del juego.

alternativas

Por más que nos esforzamos, no recordamos ningún otro juego que llegue a parecerse a este genial «Pikmin». Lo más parecido que hay en GameCube puede que sea el tambi;en divertido **«Luigi´s Mansion»** -por aquello de que la jugabilidad también se basa en la resolución de puzzles- aunque éste es una aventura en toda regla.

■ **GRÁFICOS** Los entornos naturales están muy bien conseguidos, y las animaciones de los personajes son suaves y simpáticas. **85**

■ **SONIDO** Las melodías ambientan perfectamente cada escenario y los continuos chillidos de los Pikmin animan las partidas. **79**

■ **DURACIÓN** Si vamos como locos dejando que pasen los días podemos acabarlo en12 horas, pero si lo jugáis bien tardaréis al menos el doble. **80**

■ **DIVERSIÓN** El sistema de juego, que combina la estrategia con otros muchos géneros, atrapa sin remedio. Y el control está "chupao". **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

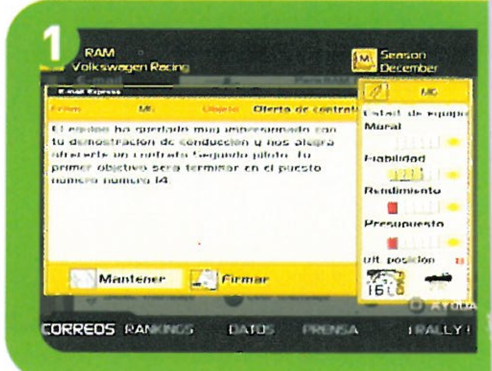
Siempre se agradece la llegada de títulos que aportan originalidad al panorama consolero. Y si encima son buenos, la alegría es doble. Eso es lo que sucede con este «Pikmin», que reinventa el género de la estrategia para ofrecernos una jugabilidad nunca vista y al alcance de todos. La irresistible mezcla de géneros, los ingeniosos puzzles, su sencillo control y un gran nivel gráfico son los aspectos más destacados de «Pikmin». De lo mejor disponible en cualquier consola.

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1-4 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.981 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 26 de junio

EL REALISMO es la gran baza que ofrece este nuevo simulador de rally para PS2, tanto en los gráficos (mirad los detalles de este Saxo), como en su control, bastante difícil de dominar.

EL GÉNERO DEL RALLY ALCANZA UN NUEVO NIVEL DE CALIDAD TÉCNICA

V-RALLY 3



La prestigiosa saga de rallies que tantos éxitos ha cosechado en PSone y DC llega por fin a PS2 manteniendo su exigente control y arropada por un estupendo apartado técnico. ¡Ojo nieve!

■ **LOS JUEGOS DE RALLIES ESTÁN EN RACHA EN PS2,** pero de todos los títulos que nos inundan estos meses («Pro Rally 2002», «Rally Championship»), este «V-Rally 3» es el que se lleva la palma en cuanto a calidad.

Sus programadores quieren demostrar que juegan duro desde el comienzo, presentándonos un montón de opciones de juego (aunque algunas menos que en las entregas anteriores): han recreado 20 coches reales divididos en tres categorías (1.6, 2.0 y vehículos especiales ocultos), 24 circuitos localizados en 6 países (sobre tierra, asfalto, barro, nieve, con lluvia, tormentas, de noche...) y un total de 3 modos de juego. El primero es el Contrarreloj, que permite hasta 4 jugadores (pero ojo, no compiten simultáneamente, ya que en todo el juego las carreras siempre suceden en solitario). Luego está el modo Reto, en el que corremos en grupos de 4 a 6 circuitos, que se deben pasar con un máximo de tiempo acumulado.

→ **PERO EL MODO MÁS IMPORTANTE ES EL V-RALLY**: aquí tomamos el papel de un piloto novato al que varios equipos le ofrecen un contrato (a través de un curioso menú que imita a los e-mails). A continuación entramos en un Mundial –ficticio-, y







EXISTEN SEIS LOCALIZACIONES distintas sobre las que transcurren las carreras en cada modo de juego. Eso nos llevará a correr sobre nieve, tierra, con niebla, nevadas, tormentas, etc.



EL COPILOTO nos va "cantando" cada curva para que no nos pille por sorpresa, y... ¡Sorpresa, sabe hablar en castellano!



LOS GRÁFICOS se han diseñado con un colorido que nos gusta mucho: fijaos en esta bonita puesta de sol...

DESGUACES A TUTIPLEN

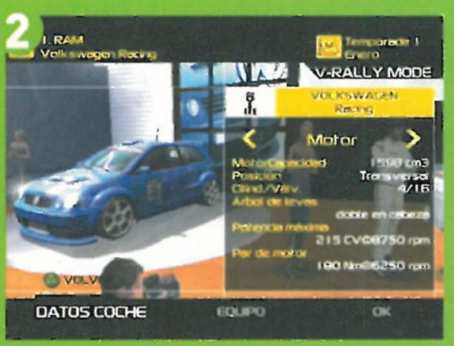
Los 15.000 polígonos que tiene cada vehículo se notan en las numerosas piezas que es posible romper durante la carrera:



EL PARACHOQUES, las ruedas, los alerones... ¡Al final no reconoceréis al pobre coche como no conduzcáis bien!



EL FRONTAL se puede perder por completo. ¡Ahora estamos "ciegos"!





MODO V-RALLY

Es el modo más original. Empezamos desde abajo así:

1. **LEEMOS LOS E-MAILS** en los que los equipos nos ofrecerán un puesto.
2. **ESCOGEMOS EQUIPO** y nos hacen una prueba en un circuito. Así entramos en una escudería.
3. **COMPETIMOS** dándolo todo en el campeonato. Vamos ganando y nos van fichando equipos mejores.

si logramos alcanzar una buena posición, nos contratará una marca más prestigiosa, con lo que también accedemos a un coche mejor... Y así hasta que nos convirtamos en los mejores pilotos del mundo. ¿A que mola? Pues sí, pero no penséis que llegar hasta ahí arriba va a ser cosa fácil, ya que el duro control de los coches os va a obligar a emplearos a fondo. De hecho, su manejo casi al estilo «GT3» (por su realismo y dificultad) es ahora mismo el más exigente que hemos probado en un juego de rallies para PlayStation 2. De hecho, para empezar a sacar buenos tiempos, tendréis que aprender a ajustar al máximo ▸▸



CAMPEÓN

EL MODO DE JUEGO V-RALLY os llevará desde el anonimato en un equipo poco famoso hasta la fama, pilotando "bestias" como este Peugeot 206 de competición.

TODAS LAS SUPERFICIES

Una de las mayores dificultades que plantean los rallies es correr en 6 tipos de terreno distintos. Estos son tres ejemplos:



EL ASFALTO es el más sencillo, porque agarra bien y no os las veréis con muchos obstáculos.



LA TIERRA es bastante "durilla" debido a las altas velocidades y los numerosos hoyos y piedras.



LA NIEVE pondrá a prueba toda vuestra pericia para no perder valiosos segundos patinando.



EL TRABAJO GRÁFICO no tiene pegas. Es, junto a «GT3» el juego de conducción más sólido del catálogo de PS2.



LOS ERRORES se pagan muy caro en este juego, ya que los coches tienden a salir por los aires con mucha facilidad.



PARA CONTROLAR LOS COCHES necesitaréis dominar a fondo el control del stick, el freno de mano y el acelerador.



SI NO TENEMOS CUIDADO no sólo romperemos faros, sino también el motor, lo cual acabaría con nuestra competición.

LAS ALTERNATIVAS: RETOS Y CONTRARRELOJ

LOS DOS MODOS DE JUEGO SECUNDARIOS no son unos simples acompañamientos del principal. Tanto el modo Contrarreloj (a la izquierda, consistente en batir el récord de cada uno de los tramos corriendo solo), como los Retos (a la derecha, que hasta cuenta con un editor) resultan divertidos, además de servirnos para abrir nuevos circuitos y desbloquear los cuatro coches secretos.





MITSUBISHI

LOS VEHÍCULOS que podemos pilotar durante el juego están divididos en tres categorías según el motor: 1.6, 2.0 (en la que se encuentra este Lancer) y cuatro coches especiales ocultos.

las pulsaciones de los botones y los movimientos del stick.

A este exigente control hay que añadir la peculiar física de los vehículos en la saga «V-Rally» (que ya vimos en los juegos anteriores para PS y DC), y que se caracteriza por que los coches dan poca sensación de peso, y salen "volando" en cuanto nos salimos un poco de la carretera o un obstáculo nos desestabiliza. En este juego sucede igual, así que no queda otra que presionar una y otra vez ek botón L1 -para volver a la carretera- en cuanto el coche se descontrole.

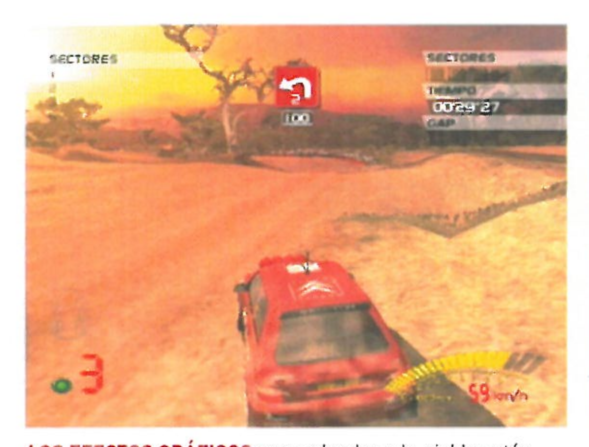
ESO SÍ, POR EL APARTADO TÉCNICO no hay que preocuparse porque es francamente sensacional: se puede apreciar un elevadísimo nivel de detalle tanto en los vehículos (cuyas carrocerías se deforman y estropean de mil formas distintas) como en





LOS 20 COCHES que se pueden seleccionar en el juego son de marcas reales del Campeonato del Mundo de Rallies, si bien también encontraremos 4 vehículos especiales ocultos inventados para la ocasión.

«V-RALLY 3» OFRECE UNA SIMULACIÓN DIFÍCIL Y UNOS GRÁFICOS SOBERBIOS



LOS EFECTOS GRÁFICOS como el polvo o la niebla están muy bien representados, aunque los charcos no tanto...



LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD con los coches más lentos no es muy alta, pero con los más potentes ya veréis, ya...

los escenarios, muy detallados y sin muestra de "popping"ni ralentizaciones. Es uno de los puntos claves del juego, sin duda alguna. En resumen, manteniendo las señas de identidad de la saga -amplias posibilidades y control ultraexigente- «V-Rally 3» logra dar un paso más respecto a sus competidores gracias a un altísimo nivel técnico y al estupendo modo carrera. A día de hoy es el mejor juego de rallies en PS2. HC

¿QUÉ COCHE SELECCIONO?

Cada coche en este juego está muy bien diferenciado, en función de su peso, potencia, etc. Por eso, algunos coches son mejores para empezar a jugar, mientras que otros necesitarán más práctica. Estas son las tres claves que los diferencian:



EL CONTROL. Quizá el más sencillo de manejar sea el Saxo, ya que no tiene mucha potencia y responde bien en los giros.



LA VELOCIDAD. El Peugeot 206 es una auténtica flecha que os permitirá batir cualquier récord, siempre y cuando tengáis un dominio absoluto de su motor.



EL EQUILIBRIO. Para una velocidad punta muy alta y reacciones bastante nobles, el clásico Lancer es el mejor.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS GRÁFICOS, que tienen un nivel de detalle excelente y no presentan casi defectos.

EL CONTROL, que nos devuelve a una simulación realista de la que ya casi nos habíamos olvidado.

lo peor

LOS VUELOS DE LOS COCHES cada vez que tenemos un fallo. No es un juego apto para novatos...

EL MODO MULTIJUGADOR permite hasta 4 jugadores, pero no simultáneamente. Pues vaya...

alternativas

Aunque en general **«World Rally Championship»**, queda un poco por detrás de «V-Rally», es más recomendable para los jugadores novatos o aquellos que queráis disfrutar de un planteamiento arcade más directo. Podéis probar también **«Rally Championship»** y **«Pro Rally 2002»**, de menor calidad y con una simulación inferior.

GRÁFICOS Detallismo, colorido en coches y circuitos, fluidez y realismo en todos los apartados son sus principales virtudes. **90**

SONIDO Los menús tienen unas canciones pegadizas, y el copiloto habla castellano, pero los motores parecen abejas. ¿En serio son grabados? **74**

DURACIÓN Con sus 24 circuitos y sus modos, hay cuerda para muchísimas horas. Lástima que el multijugador no sea simultáneo. **86**

DIVERSIÓN Si estabais cansados de los últimos planteamientos arcade, este simulador en toda regla os cautivará por su realismo. **87**

PUNTUACIÓN FINAL 87

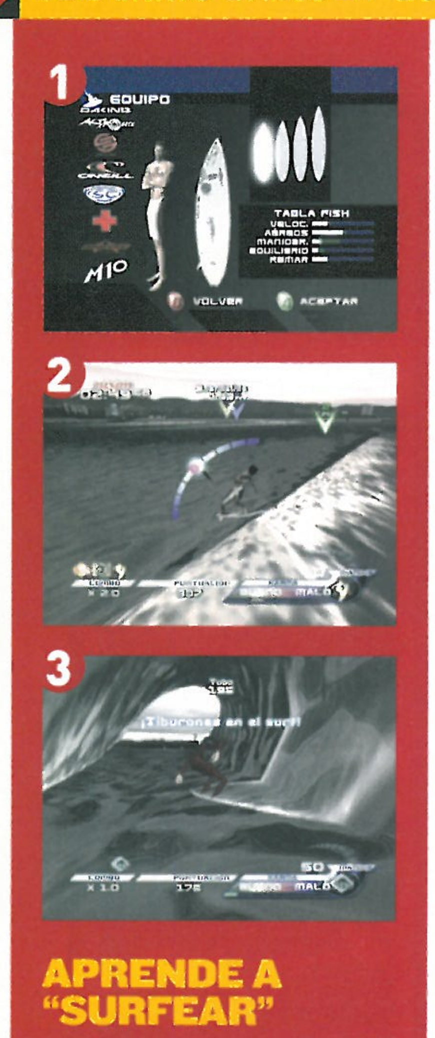
valoración

Hacía tiempo que nadie sacaba en ninguna consola un juego de carreras que exigiera verdadera pericia al volante (no contamos «GT3», porque no es de rallies). Por eso nos gusta «V-Rally» porque aporta algo novedoso a este género en PS2 y además con una calidad técnica sobresaliente. Eso sí, os volvemos a recalcar que el poco peso de los coches os exigirá jugar con tanta concentración como paciencia, porque no es un juego sencillo. Pero si os gustan los retos, desde luego este juego os va a encantar.

MIGUEL ANGEL SANCHEZ




■ DEPORTIVO ■ ATARI ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 69,95 € (11.629 ptas.) ■ T.P. ■ Lanzamiento: Ya a la venta



APRENDE A "SURFEAR"

Para avanzar y convertirnos en surfistas de élite, no sólo tendremos que dominar todos los "tricks". También hay que cumplir objetivos, como liberar delfines o ser fotografiados.

1. ESCOGEMOS EL SURFISTA que más nos guste entre 13 personajes, y a continuación la tabla que más se ajuste a nuestras habilidades.
2. REALIZAMOS LOS COMBOS cuanto más complicados sean, más alta será nuestra puntuación para desbloquear nuevos niveles y trucos ocultos.
3. ESQUIVAMOS A LOS PECES con mucho cuidado: debemos ayudar a los delfines que están atrapados en las redes de los pescadores sin dejar que nos ataquen los tiburones.



HACER SURF contrarreloj en las mejores playas del mundo y a cualquier hora del día resulta sencillo y muy entretenido. ¡Como si fuera un juego de "skate"!







EL AGUA DEL MAR está realizada con muchísimo detalle, y no sólo por su excepcional aspecto, sino porque además el comportamiento físico es de lo más real. A todo esto hay que añadirle un estupendo efecto de salpicaduras sobre la cámara.

¡VAMOS TODOS A SURFEAR!

TRANSWORLD SURF

Para ligar en verano, nada mejor que convertirte en un surfista "pofesional" y hacer las piruetas y los combos más arriesgados.

■ **PRACTICAR SURF MOLA** un montón, pero no basta con ser el más chulo de la playa, sino que, como bien demuestra este juego, tenemos que saber mantener el equilibrio y manejar la tabla a la perfección. Pues de eso trata este original "simulador". Tenemos que cumplir una serie de objetivos para ir superando los diferentes niveles. Esto se hace manejando a los surfistas y realizando diferentes combinaciones de botones que nos permiten ejecutar todo tipo de acrobacias y movimientos enlazados a modo de combos. Una especie de «Tony Hawk» sobre las olas.

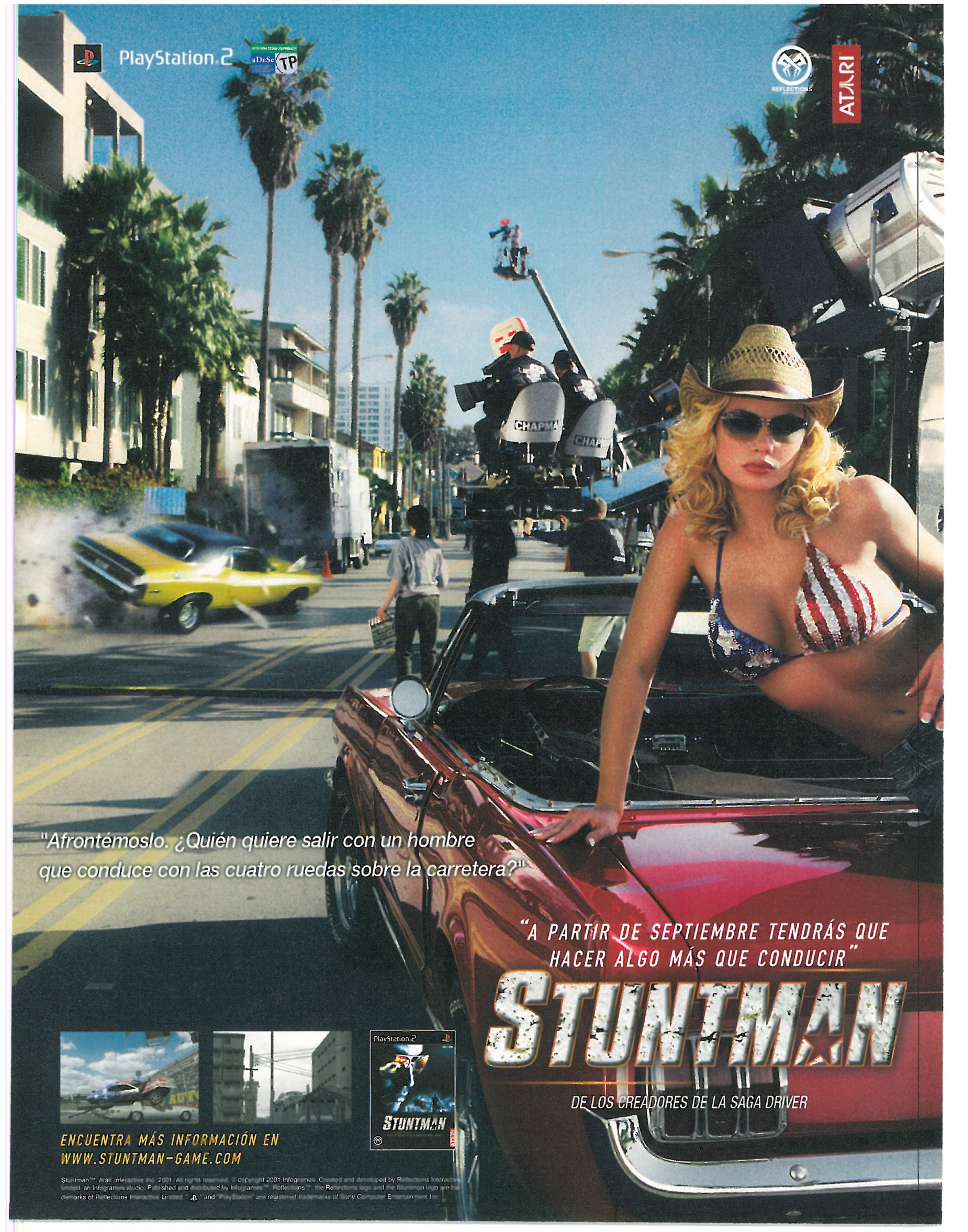
→ **LA RECREACIÓN DEL AGUA** es. por supuesto, una de las claves del juego, y la verdad es que su aspecto es casi real, salvo por la extraña decoloración que sufre cuando el sol deja de brillar. Por otro lado, el control de los surfistas, aunque con posibilidades, no es todo lo bueno que hubiéramos deseado (detalle agravado por la falta de un tutorial), y, además, los objetivos no son tan variados como en los «Tony Hawk» por las limitaciones que suponen tanto la tabla de surf como el hecho de que tengamos que contar con el movimiento de las olas. De todos modos, se trata de un juego vistoso y original, además de bastante divertido.

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	84
■ DURACIÓN	76
■ DIVERSIÓN	79

Valoración: No llega a los niveles de un «Tony Hawk» -sobre todo en control-, pero este simulador de surf resulta divertido, vistoso gráficamente y con bastantes posibilidades.

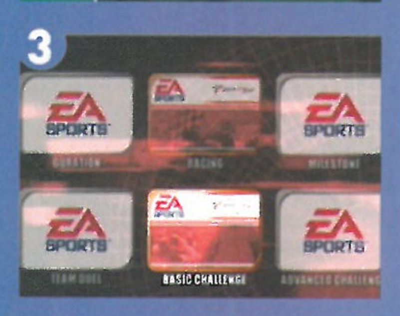
PUNTUACIÓN FINAL 79


PlayStation 2
ATARI
REFLECTIONS
"Afrontémoslo. ¿Quién quiere salir con un hombre que conduce con las cuatro ruedas sobre la carretera?"
"A PARTIR DE SEPTIEMBRE TENDRÁS QUE HACER ALGO MÁS QUE CONDUCIR"
STUNTMAN
DE LOS CREADORES DE LA SAGA DRIVER
PlayStation 2
STUNTMAN
ENCUENTRA MÁS INFORMACIÓN EN
WWW.STUNTMAN-GAME.COM
Stuntman™, Atari Interactive Inc. 2001. All rights reserved. © copyright 2001 Infogrames. Created and developed by Reflections Interactive Limited, an Infogrames studio. Published and distributed by Infogrames™. Reflections™, the Reflections logo and the Stuntman logo are trademarks of Reflections Interactive Limited. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

■ VELOCIDAD ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 65,00 € (10.480 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible









NUEVOS RETOS

La novedad más importante de «F1 2002» es el modo "Challenge" que nos invita a superar retos. Así funciona:

1. CORREMOS CONTRARRELOJ con coches de todas las escuderías en diversos tramos de circuitos. Hay 3 niveles de dificultad a superar.
2. GANAMOS MEDALLAS de oro, plata y bronce dependiendo de nuestro comportamiento durante la carrera.
3. COLECCIONAMOS LAS FICHAS con imágenes de Fórmula 1 que recibimos con cada medalla. ¡Y son muchísimas!

EL SIMULADOR MÁS RÁPIDO

F-1 2002

Un coche de F1 cuesta una pasta, pero gracias a este estupendo simulador podemos vivir las mismas sensaciones a menor coste...

■ PILOTAR UN COCHE A MÁS DE 300 KM/H es una sensación de lo más intenso, sobre todo si te juegas el tipo cada vez que adelantas a cualquiera de los otros 21 pilotos que participan en el campeonato del mundo de Fórmula 1. Afortunadamente nosotros podemos vivir la misma experiencia, o casi, gracias al último simulador de EA Sports (que ya viene realizando el juego oficial del campeonato desde hace tres años) para GameCube y PS2.

De nuevo, el juego hace hincapié en el realismo: tenemos a nuestra disposición 11 coches reales, que se comportan de manera diferente, los 17 circuitos del mundial aparecen recreados con todo tipo de detalles y encima la sensación de velocidad es total. Pero en esta ocasión, «F1 2002» incluye algunas novedades, que ni siquiera estaban en la versión de Xbox de hace unos meses. El rebufo de los coches, es decir el efecto de vacío que le da mayor velocidad al vehículo que va por detrás, aparece representado mediante una barra de energía. Una

MINARDI

Es una de las 17 escuderías reales que aparecen en el juego. La licencia oficial también nos permite contar con los pilotos reales y con los circuitos de la temporada 2002.







LAS CARRERAS DE FORMULA 1 están recreadas con el máximo realismo, para que nos dé la sensación de participar en el campeonato oficial.



EL MULTIJUGADOR PARA 4 nos permite correr el campeonato completo con otros tres amigos y un multitap. Y también hay un modo "tag team" por parejas.



vez que la hemos llenado, podemos aprovechar para salir disparados y hacer así adelantamientos más sencillos. ¡Igual que en una carrera de verdad!

➔LAS NOVEDADES NO SE TERMINAN AHÍ. A los modos de juego clásicos, como el Campeonato, la Carrera Sencilla y el multijugador, debemos sumarle el "Challenge". Esta nueva modalidad consiste en coleccionar unos "cromos" que vamos ganando al superar pequeñas pruebas consistentes en superar tramos específicos en un tiempo. Por su parte, la enorme cantidad de opciones disponibles (reglamento, asistencia de frenado...) nos permite ajustar la simulación a nuestro nivel de conducción, así que cualquier tipo de jugador puede disfrutar a tope con «F1 2002». En definitiva, como las entregas anteriores, este juego combina un apartado técnico sobresaliente con una simulación realista. ¡Y encima cuenta con la licencia oficial! Aficionados a los juegos de velocidad ¿a qué esperáis?

SACA PARTIDO DE LOS OTROS

En este juego podemos aprovechar la velocidad extra que nos da ir por detrás de los otros coches:



DETRÁS DE OTRO COCHE nos mantenemos en su estela hasta que la barra de energía de la derecha se llena. Cuanto más crece, más dura el efecto acelerador del rebufo.



EL ADELANTAMIENTO es el momento crucial. Nuestro coche sale disparado dejando una estela en el aire, y los efectos de vibración y "motion blur" llenan la pantalla.



LOS BOXES INTERACTIVOS consisten en pulsar los botones adecuados en determinado momento de la reparación.



EL INTERIOR DE LA CABINA es una de las tres perspectivas disponibles y está realizado con todo lujo de detalles.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL "REBUFO"** de los coches, por primera vez en un juego de F1.
- **EL REALISMO** del juego, gracias a su excelente apartado técnico y, sobre todo a la respuesta de los monoplazas en la pista.

lo peor

- **NO ESTÁ TRADUCIDO** ni doblado al castellano, al contrario que la entrega anterior.
- **LA AUSENCIA DE ARCADE**, para los que prefieran un tipo de conducción más ágil. Por pedir...

alternativas

La entrega del año pasado era también un gran simulador, pero si podéis escoger, «F1 2002» le supera en todos sus aspectos. Eso sí, el rey de los simuladores sigue siendo **«Gran Turismo 3»**, que además está en Platinum y también incluye coches de Fórmula 1. Si preferís algo más sencillito, probad las carreras arcade de **«Burnout»**.

GRÁFICOS Además de la construcción de los monoplazas, casi perfecta, los efectos de lluvia y polvo son de lo mejorcito que hemos visto. **90**

SONIDO El sonido de los motores es muy real, pero echamos en falta el doblaje de las indicaciones de los mecánicos. **83**

DURACIÓN Además de contar con 22 pilotos y 17 circuitos, el modo "challenge" y el multijugador aseguran semanas de juego. **90**

DIVERSIÓN El rebufo de los coches y los boxes interactivos le añaden emoción a unas carreras que, ya de por sí, quitan el hipo. **90**

PUNTUACIÓN FINAL 90

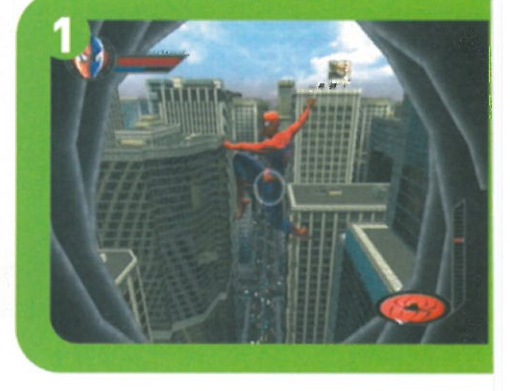
valoración

«F1 2002» recrea el espíritu de la Fórmula 1 como ningún otro juego de consola. Gracias al nivel de detalle de los bólidos y a su comportamiento, la sensación de estar dentro de una de estas máquinas es total, pero la mayor virtud del juego es que, pese a ser un simulador "serio", su control es asequible para todo tipo de jugadores. Y para colmo, la inclusión de detalles como el box interactivo y el rebufo de los coches, consiguen hacer que resulte aún más entretenido. Vamos, un auténtico juegazo.

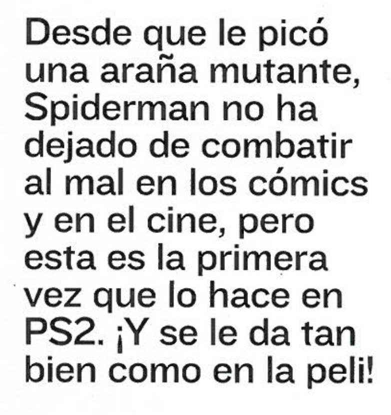
■ ACCIÓN ■ ACTIVISION ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 65,95 € (10.390 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 21 de Junio

EL HOMBRE ARAÑA revive los mejores momentos de la película en esta aventura repleta de acción, donde además podemos utilizar todos los superpoderes que conocemos gracias a los cómics Marvel.

EL SUPERHÉROE MÁS FAMOSO DEL MUNDO PELEA EN PS2 COMO EN EL CINE


1

SPIDER-MAN


Desde que le picó una araña mutante, Spiderman no ha dejado de combatir al mal en los cómics y en el cine, pero esta es la primera vez que lo hace en PS2. ¡Y se le da tan bien como en la peli!

■ **EL HOMBRE ARAÑA NO SÓLO ARRASA EN LOS CINES,** ahora también protagoniza una aventura para PS2, en la que nuestra misión consiste en repartir leña entre los matones que recorren la ciudad de Nueva York. El argumento del juego es, más o menos, el mismo de la peli, o sea, que después de sufrir la picadura de una araña mutante, Peter Parker se convierte en Spiderman y se dedica a ayudar a los inocentes por toda la ciudad. Pero lo que Peter no sabe es que Norman Osborn, un científico loco que acaba de transformarse en el Duende Verde (uno de los supervillanos más famosos de los cómics) ha descubierto su identidad secreta, y ahora pretende acabar con él. A partir de entonces nuestra misión consiste en recorrer los 22 niveles del juego, utilizando todos nuestros superpoderes para evitar que el Duende Verde (y otros tres villanos sacados de los tebeos) se salgan con la suya. Es decir, que se trata de una versión casi idéntica a los juegos que aparecieron en Xbox y GameCube hace un mes.

➔ **LOS OBJETIVOS QUE DEBEMOS CUMPLIR** en cada nivel van desde desactivar bombas a infiltrarnos en un edificio sin ser descubiertos. Sin embargo, aunque parece un desarrollo muy va-





LAS TELAS DE ARAÑA nos sirven para atrapar a nuestros enemigos y para desplazarnos a toda velocidad por los aires. El control es muy sencillo, ya que se dirigen de forma casi automática.



LOS COMBOS de golpes se ejecutan con tres botones. Para aprender uno nuevo hay que recoger una araña dorada.



PROTEGER A LOS INOCENTES es uno de nuestros objetivos principales. El truco está en acorralar a los enemigos.

DOS TRAJES Y UN HÉROE

A medida que avanzamos en el juego, nuestro protagonista cambia de aspecto, al igual que en la película y en los cómics:



EL PRIMER TRAJE consiste en un pasamontañas, una camiseta y unos pantalones vaqueros. Es que somos héroes novatos, oiga.



LAS MALLAS DE SPIDERMAN son nuestro atuendo durante la mayor parte del juego. Es la típica imagen en rojo y azul.

2



3



LAS FASES AÉREAS

Así son algunas misiones cuando nos desplazamos entre los edificios de NY:

1. **HACEMOS FOTOS** Spiderman tiene que autorretratarse haciendo algunos movimientos. Es para venderlas luego...
2. **PERSEGUIMOS ENEMIGOS** como el, Buitre. Hay que seguir la brújula y mantener la distancia unos minutos.
3. **RESCATAMOS** a Mary Jane, nuestra novia, en el puente. Es una de las misiones finales.

riado, la mayoría de los niveles se superan peleando como locos y poniendo un poco de atención para evitar que los ciudadanos inocentes sufran algún daño. Eso sí, aunque no es imprescindible, resulta mucho más entretenido avanzar si utilizamos todos los poderes de Spiderman. Podemos trepar por paredes y techos, atrapar a los malos con telas de araña, levantar objetos pesados y descubrir nuestros próximos objetivos gracias al sentido arácnido (una vibración que nos avisa del peligro). Es decir, que los fans de este superhéroe se lo van a pasar bomba utilizando todas sus habilidades.

EL DESARROLLO CAMBIA EN LOS NIVELES AÉREOS en los que Spiderman se desplaza balanceándose con sus redes entre los edificios de Nueva York. En estos escenarios debemos se- ▸▸



SPIDER-MAN

Peter Parker ha pasado de ser el fotógrafo despistado de un periódico local a convertirse en el superhéroe de moda, y todo por culpa de la picadura de una araña mutada genéticamente.

LOS SUPER PODERES

Todos los poderes que Spiderman utiliza en la película (y alguno más) están en el juego. Para conocerlos todos, lo mejor es probar el tutorial, donde descubrimos los más útiles:



TREPAR POR LAS PAREDES sirve para ponernos a cubierto, y para no ser detectados.



SUPERFUERZA, muy útil para acabar con varios enemigos a la vez, lanzándoles algo pesado.



SENTIDO ARÁCNIDO que nos avisa de los peligros que hay en cada fase.



EL APARTADO VISUAL alcanza un nivel bastante alto, especialmente en las fases aéreas (y no es un chiste fácil).



EL ESCORPIÓN es uno de los enemigos finales del juego que no aparecen en la película, aunque sí en los tebeos.



NUESTROS ENEMIGOS son bastante inteligentes. Atacan en grupo y, cuando estamos distraídos, pelean con los civiles.



PASAR DESAPERCIBIDOS es nuestro objetivo en algunos niveles, aunque al final, siempre nos toca pelear.

LOS COMBATES CONTRA EL DUENDE VERDE



NUESTRO PRINCIPAL ENEMIGO es el Duende Verde, un supervillano equipado con un patín volador al que nos enfrentamos dos veces (como en la peli). El primer combate tiene lugar durante un desfile y el segundo en el puente de Brooklyn. En ambos tenemos que "zurrar" al duende en el aire para derribarle y luego terminar el "trabajo" en tierra.



SHOCKER

Este supervillano puede lanzar ondas eléctricas capaces de atravesar paredes y además puede generar un tornado a su alrededor que le sirve para protegerse.

guir las indicaciones de la brújula para atrapar a los enemigos de turno, y de paso podemos aprovechar para disfrutar de los gráficos, que combinan escenarios de gran tamaño, con efectos a cámara lenta tipo "Matrix".

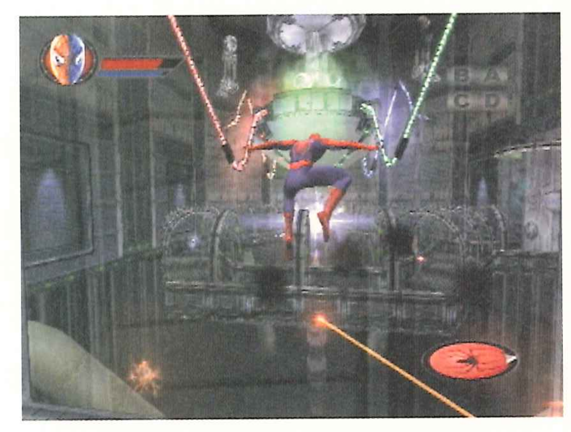
EL APARTADO TÉCNICO ALCANZA UN BUEN NIVEL, con un único punto oscuro en las animaciones, que resultan un poco bruscas. Pero por contra son suficientes para recrear la enorme cantidad de movimientos que nuestro protagonista va aprendiendo (cada vez que recogemos una araña dorada) a lo largo del juego. Además esta es la única versión del juego que cuenta con doblaje al castellano, así que por fin podremos entender los ingeniosos comentarios con los que Spiderman "despacha" malosos.

Por otra parte, una vez que nos hayamos pasado todos los nive-

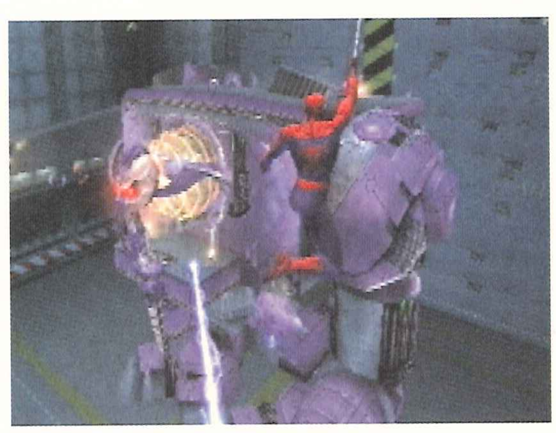


EL CONTROL DE SPIDERMAN es bastante sencillo, aunque conserva todas las habilidades del personaje. Para combatir, podemos utilizar una cámara fija que nos ayuda bastante cuando hay muchos enemigos.

«SPIDER-MAN» ES FIEL A LA PELÍCULA Y CUENTA CON UN GRAN NIVEL TÉCNICO



LA GUARIDA DEL DUENDE es un laboratorio ultrasecreto armado con láseres automáticos que debemos esquivar.



LOS ROBOTS CENTINELAS que custodian algunos niveles son fáciles de derrotar si nos mantenemos en movimiento.

les, lo que tampoco resulta muy complicado, podemos invertir los puntos que hayamos ganado en una tienda de extras, en la que podemos conseguir minijuegos, nuevos trajes para Spiderman e incluso la posibilidad de volver a jugarnos la aventura controlando al Duende Verde. Vamos que después de ver la película, este juego es la mejor manera de divertirse a tope con el superhéroe de moda en PS2.

LA TIENDA DE LOS EXTRAS

Cada vez que nos pasamos un nivel, el juego nos recompensa con unos cuantos puntos en función de cómo nos hemos portado en los combates y de cuántos ítems hemos recogido por el camino.
Al final del juego podemos invertir los puntos en jugosos extras, que seguro que encantan a los "spider-maníacos":



LA TIENDA para comprar extras de lo más variado. Podemos volver cuando queramos.



LOS SPIDER-BOLOS son un divertido minijuego en el que Spidey hace de bola "arácnida".



NUEVOS PERSONAJES como Mary Jane o el Duende Verde, para volver a jugar con ellos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LAS FASES AÉREAS** que resultan tan espectaculares a nivel gráfico como entretenidas.
- **EL DOBLAJE**, exclusivo de la versión de PlayStation 2 y muy útil para descubrir nuestros objetivos.

lo peor

- **TRES NIVELES MENOS** que en la versión de Xbox, así que el juego resulta un poco más corto en PS2.
- **LA ESCASA VARIEDAD** de los niveles, que son repetitivos y no sacan todo el provecho a Spidey.

alternativas

No hay muchos juegos de acción en PS2 en los que tengamos tanta libertad de movimientos. Si os gusta meteros en la piel de superhéroes, **«Batman Vengance»** es también un gran juego, pero si lo que queréis es un juego de combates, **«Eve of Extintion»** y **«The Bouncer»** son dos buenos exponentes de este género.

- **GRÁFICOS** Además de sus enormes niveles, la cámara sigue perfectamente la acción, aunque las animaciones son un pelín bruscas. **82**
- **SONIDO** Excelentes melodías y unos efectos de sonido bastante currados, son el mejor marco para un buen doblaje al castellano. **90**
- **DURACIÓN** Cuando terminéis los 22 niveles del modo historia, aún os quedan 15 más de entrenamiento y un montón de extras. **84**
- **DIVERSIÓN** Si usamos todos los poderes de Spidey resulta entretenido, aunque con un protagonista como éste, tanta pelea sabe a poco. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

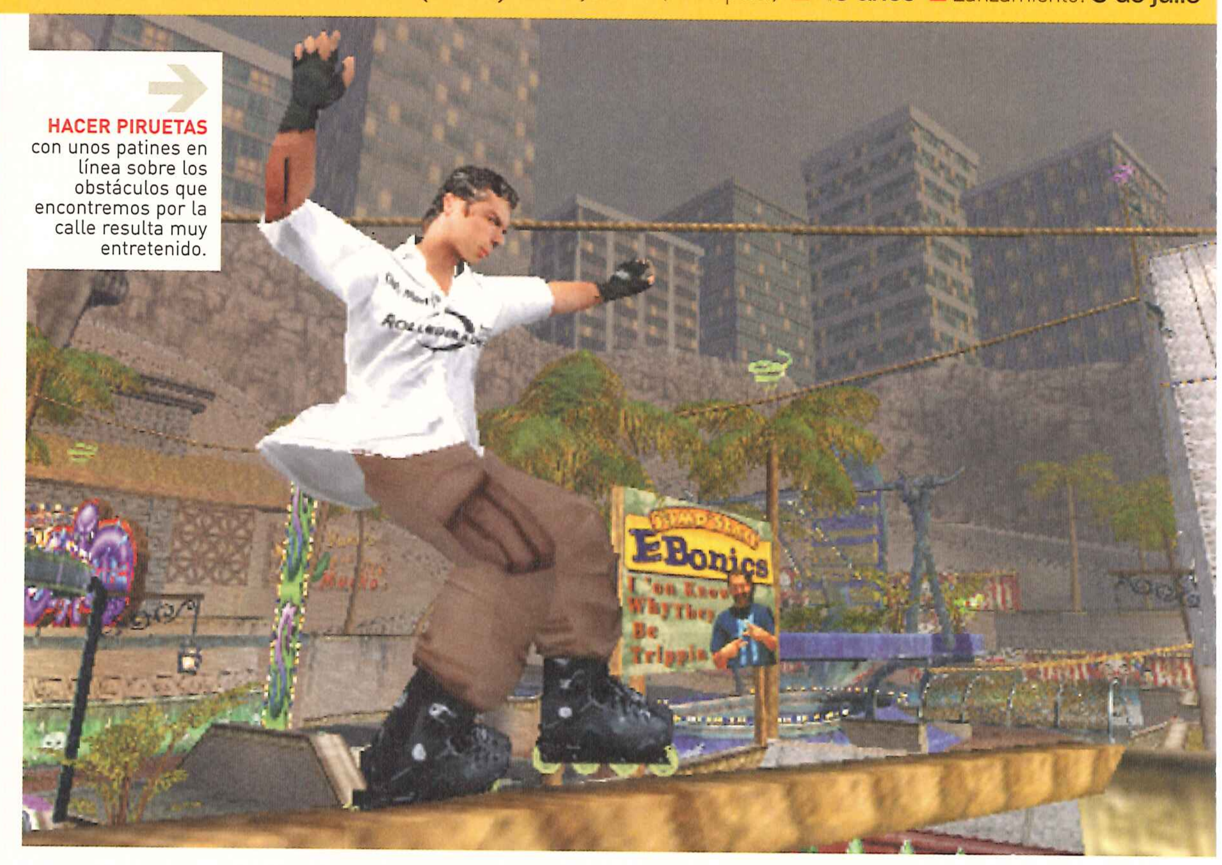
Spiderman conserva en versión jugable toda la magia y la espectacularidad de la película. Arropado por un notable apartado técnico y, sobre todo, por la posibilidad de utilizar todos los superpoderes que este personaje tiene en los cómics, los fans se volverán locos con la posibilidad de repetir las aventuras que hemos visto en el cine. Sin embargo, seguro que no podéis parar de preguntaros si no se le podía sacar más partido a una licencia tan jugosa, porque tanto combate cansa un poco.

■ DEPORTIVO ■ ACCLAIM ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,95 € (9.975 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 5 de julio









HACER PIRUETAS con unos patines en línea sobre los obstáculos que encontremos por la calle resulta muy entretenido.

MOVIMIENTOS EXCLUSIVOS

La ventaja de llevar patines en línea en lugar de un monopatín o una bicicleta, es que podemos hacer piruetas como estas:

1. **IR A REMOLQUE DE UN COCHE:** Para ganar velocidad podemos colocarnos en la parte trasera de cualquier vehículo.
2. **GIRAR EN UNA BARRA:** Como en «Jet Set Radio», podemos aprovechar las farolas para dar saltos acrobáticos.
3. **"GRINDADAS" MÁS LARGAS:** Es la maniobra más útil para ganar puntos: deslizarse por una barra o el borde de una superficie a toda velocidad.

CHRIS EDWARDS

Los movimientos han sido "copiados" de los que el campeón de la especialidad, Chris Edwards, realiza en las competiciones reales. Además de prestar sus mejores piruetas, esta superestrella ha dado nombre al juego.

PATINES "EN LA MEJOR LÍNEA"

AGGRESSIVE INLINE SKATING

¿Habéis recorrido alguna vez las calles de la ciudad sobre un par de patines? ¿No? Pues este juego nos demuestra que es "flipante".

■ **EL PATINAJE CALLEJERO** es uno de los géneros con más tirón entre los aficionados al deporte consolero, especialmente desde que Tony Hawk nos mostró todo el partido que se le puede sacar al mobiliario urbano con unas ruedas bajo los pies. Pues bien, el punto de partida de «Aggressive Inline Skating» es el mismo: lograr puntos a base de hacer piruetas patinando por 7 enormes escenarios urbanos. En esta ocasión se cambia el "skate" por unos patines en línea, pero las aportaciones de este juego van más allá. En lugar de un reloj que indique el tiempo límite de cada escenario, la duración de nuestra partida depende de una barra llamada "juice meter", que rellenamos con cada pirueta. Y además, para descubrir los más de 20 objetivos de cada fase podemos hablar, presionando un botón, con la gente que pasea por la calle, que nos indican algunos objetivos.

➔ **LOS MOVIMIENTOS DE LOS PATINADORES** son muy variados y fáciles de ejecutar. Además de las típicas "grindadas", podemos hacer virguerías en el aire con un solo botón o agarrarnos a

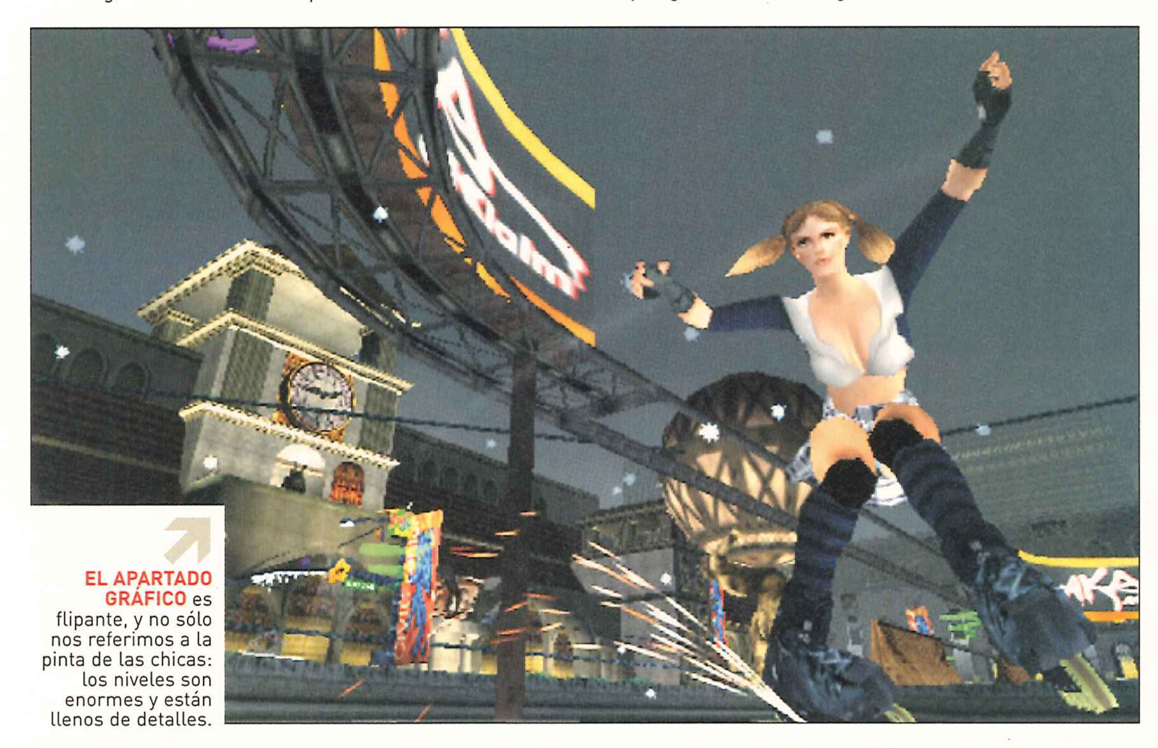




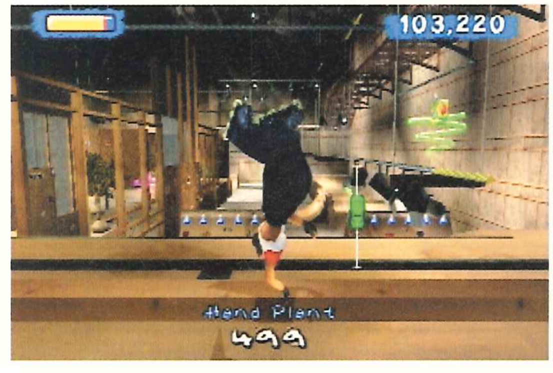

EL EDITOR DE PISTAS nos permite diseñar escenarios a nuestro gusto colocando todo tipo de obstáculos.

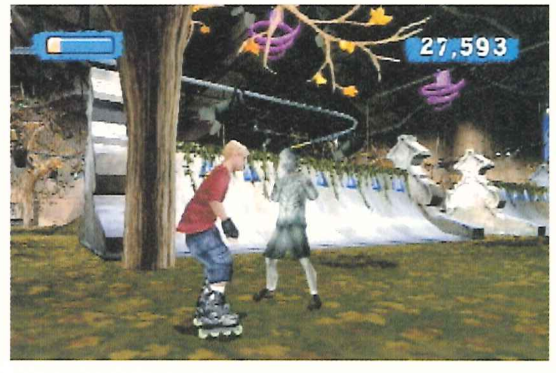


EL MULTIJUGADOR para dos jugadores cuenta con modos muy originales, como recoger huevos o rescatar monos.



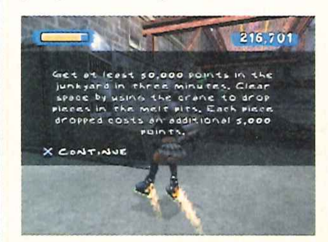
EL APARTADO GRÁFICO es flipante, y no sólo nos referimos a la pinta de las chicas: los niveles son enormes y están llenos de detalles.





ASÍ SON LOS MINIJUEGOS

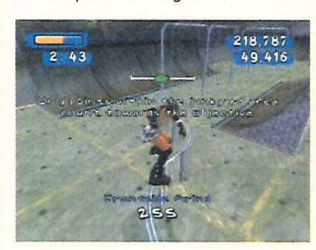
En algunas ocasiones también tendremos que superar minijuegos, que casi siempre, consisten en ejecutar una serie de movimientos especiales en un tiempo límite. Por ejemplo, en el tercer nivel nos encontramos con este juego tan original:



HAY QUE CONECTAR UNA GRÚA y un texto (en castellano) nos explica que hay que construir una pista y hacer 50.000 puntos.



DESPUÉS COLOCAMOS PIEZAS manejando esta enorme grúa magnética. Tenemos un tiempo límite para conseguirlo.



POR ÚLTIMO PATINAMOS por el escenario que hemos creado en el que tenemos que hacer 50.000 puntos. Cosa fácil...

los coches en marcha. Y lo mejor de todo es que, acompañando a todas estas posibilidades, nos encontramos un apartado técnico impecable, que combina escenarios alucinantes con unos patinadores de aspecto inmejorable y unas animaciones muy fluidas.

Además, el juego cuenta con un editor de pistas, varios modos multijugador y unos cuantos personajes extra, es decir, que hay patinaje para rato. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

EL APARTADO TÉCNICO es de lo mejor que hemos visto en cualquier juego del género.

TIENE MOVIMIENTOS MUY NOVEDOSOS como balancearse en una farola o patinar a remolque.

lo peor

LA BANDA SONORA no tiene tanta fuerza como en otros juegos del género, por ejemplo, «Tony Hawk».

NO PODER EDITAR A LOS PATINADORES, aunque sí se incluye un buen editor de circuitos.

alternativas

Hasta ahora **«Tony Hawk»** era el rey de este deporte, y **«Dave Mirra»** tampoco lo hacía mal a lomos de su bici de BMX, pero «Aggressive Inline Skating» se coloca a su altura tanto por su original planteamiento como por el apartado técnico. Sin lugar a dudas, se trata del mejor juego de deportes "callejeros" del momento.

GRÁFICOS Los escenarios son enormes y están recreados con el máximo detalle, y los patinadores están animados a la perfección. **90**

SONIDO No hay voces, y la banda sonora contiene un buen puñado de temas Hip Hop que, eso sí, no tienen tanta fuerza como en otros juegos. **82**

DURACIÓN Los 7 escenarios tienen objetivos para dar y tomar. Y aún así nos quedan el multijugador, el editor de pistas y los extras... **86**

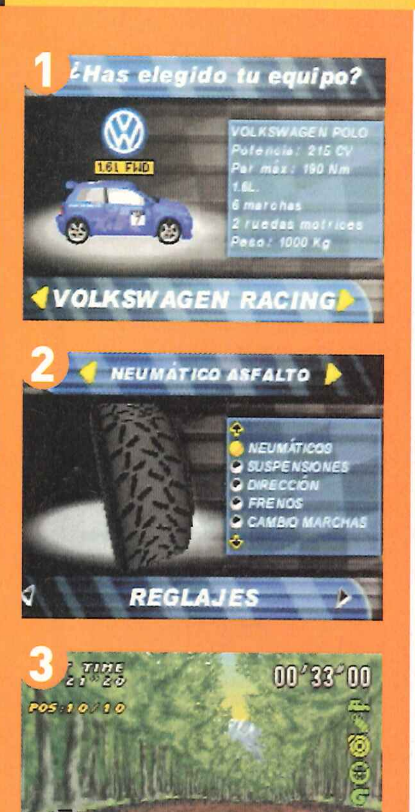
DIVERSIÓN Además de un sistema de control impecable, los nuevos movimientos y el sistema "juice meter" lo convierten en una gozada. **92**

PUNTUACIÓN FINAL 90

valoración

Si todavía no os habéis atrevido con un juego de deportes extremos, esta es vuestra oportunidad de alucinar con uno de los planteamientos más entretenidos que nos hemos jugado últimamente. Después de un par de minutos de entrenamiento ya estaréis listos para pasar horas y horas delante de «Aggressive Inline Skating», porque su mayor virtud radica en que podemos jugar los mismos niveles una y otra vez, y nos resultan tan entretenidos como al principio. ¡Y con un apartado técnico que corta la respiración!

■ VELOCIDAD ■ INFOGRAMES ■ 1-2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 54,95 € (9.140 ptas.) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 25 de Junio





SEIS RALLIES DISTINTOS nos esperan en este apasionante simulador de coches: Kenia, Francia, Alemania...

VELOCIDAD PORTÁTIL EN 3D

V-RALLY 3

Abrochaos el cinturón de seguridad y poneos el casco, chicos, que vienen curvas. No, no es que os vayamos a invitar a una fiesta con Britney Spears... ¡es que nos vamos de rally!

EL V-RALLY MODE



Así es como se llama el modo de juego estrella de este formidable simulador de rallies, que funciona de la siguiente manera:

1. **PRIMERO ESCOGEMOS EL COCHE** que más nos mole. Al principio sólo hay dos, pero poco a poco iremos consiguiendo un montón de nuevos coches.
2. **POSTERIORMENTE HAY QUE AJUSTAR** los reglajes del vehículo en función de las condiciones del circuito.
3. **POR FIN SALTAMOS A LA PISTA,** donde tenemos que hacer lo posible para conseguir el mejor tiempo.

ESTE REALISTA SIMULADOR DE RALLIES nos brinda la oportunidad de convertirnos en unos auténticos Carlos Sainz (en su mejor época) y participar en los campeonatos más famosos del planeta. Para ello primero debemos elegir el coche que más nos guste de entre un buen surtido de vehículos reales de los fabricantes más prestigiosos como Subaru, Ford o Mitsubishi. Cuando lo hayamos escogido ya podemos embarcarnos en uno de los tres modos de juego (más el multijugador) que ofrece el título: V-Rally Mode, Time Trial y V-Rally Cross. Aunque los dos últimos también son muy divertidos, sin duda el más atractivo de los tres es el mencionado V-Rally Mode. En él debemos completar la totalidad de los torneos intentando quedar en primera posición. Y no será fácil, porque durante las carreras nuestro coche irá sufriendo desperfectos a medida que nos vayamos golpeando. Por suerte el control de los coches es de lo más fiable, lo que reduce las posibilidades de que nos demos muchos "piñazos".

TÉCNICAMENTE EL JUEGO ES IMPRESIONANTE, muy superior a cualquier otro juego de coches para esta consola. Los bonitos y variados decorados son poligonales, es decir, que son muy similares a los que pode-

FOCUS

Éste es uno de los coches que permanecen ocultos en el juego. Para desbloquear todos tendréis que avanzar bastante en los modos V-Rally Mode y V-Rally Cross.





EN EL MODO V-RALLY CROSS debemos conseguir las oportunas licencias para poder competir en cualquier rally.



DESPUÉS DE CADA CARRERA tenemos que reparar nuestro coche, con la consiguiente penalización de tiempo.



DOMINAR EL DERRAPE es fundamental en cualquier juego de rallies, y este «V-Rally 3» no es una excepción.



NUESTRO COPILOTO nos va dando las indicaciones precisas para que sepamos cómo tomar cada una de las curvas.

¿QUÉ PERSPECTIVA PREFIERES?



LA VISTA INTERNA ayuda a que nos metamos más en la carrera. La sensación de velocidad es alucinante.



LA CÁMARA EXTERNA no proporciona el mismo nivel de realismo, pero nos permite anticipar mejor las curvas.

DIFERENTES CONDICIONES CLIMÁTICAS

Como es lógico, dependiendo del país en el que nos toque participar nos encontraremos con distintas condiciones meteorológicas. Por tanto, no os sorprendáis cuando tengáis que disputar un tramo con la carretera totalmente helada...



CUANDO HAGA BUEN TIEMPO no deberíais tener muchos problemas para ganar.



SI OS ENCONTRÁIS CON LLUVIA la cosa se complicará, pues el coche derrapará a menudo.



Y YA CON NIEVE la carrera se convierte en un infierno. Es muy difícil dominar el vehículo.

mos disfrutar en cualquier juego de velocidad de consolas más potentes, como PSone o N64. Los coches, por su parte, han sido prerrenderizados, gozando así de una apariencia fantástica que no desentona con los fondos. La única pega en este sentido es la presencia de "popping", pero este detalle no afecta en absoluto a la jugabilidad. Vamos que aparte de divertido, «V-Rally 3» es una auténtica delicia visual. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LOS GRÁFICOS.** Los mires por donde los mires, son realmente espectaculares. Los mejores que se han visto en esta consola.

■ **EL V-RALLY MODE**, que os hará sentir como verdaderos pilotos.

lo peor

■ **EL "POPPING".** Si no fuera por este defecto, la nota que hubiera alcanzado un 100 en gráficos.

■ **NO POSEER LA LICENCIA DE LOS PILOTOS.** Es un detalle, pero hubiera aportado más realismo.

alternativas

La verdad es que el panorama "corredor" de GBA es bastante completito. En este mismo plan , es decir, con rallies de por medio podéis probar el reciente **«GT Advance 2»**. Si os va más la velocidad extrema, el rey absoluto del género es **«F-Zero MV»**. Por último, si buscáis un juego más "relajado" y desenfadado, haceos con **«Mario Kart SC»**.

■ **GRÁFICOS** Con la cantidad de efectos, la buena calidad de los escenarios y el detallismo de los vehículos, sólo le falta un pelín más de velocidad.	95
■ **SONIDO** Las músicas son pasables (aunque por lo menos no cansan), pero los efectos sonoros están bastante bien recreados. Más que correcto.	78
■ **DURACIÓN** Sus tres modos de juego, la cantidad de vehículos y campeonatos y el modo multijugador os entretendrán durante meses.	84
■ **DIVERSIÓN** El control de los coches es simplemente perfecto y el nivel de dificultad ha sido ajustado al máximo. Divertido como pocos.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**92**

valoración

Si os gustan los juegos de velocidad os ha tocado la lotería. Por su gran realismo, sus atractivos modos de juego, su depurado control y, en especial, por su IMPRESIONANTE acabado gráfico (muy superior al del resto de títulos disponibles para esta consola) «V-Rally 3» se convierte en uno de los mejores juegos aparecidos para GBA hasta la fecha. Por tanto, si buscáis un cartucho divertido, duradero, muy jugable y excelentemente realizado, aquí tenéis un simulador que aúna todos esos elementos.

■ ACCIÓN ■ VIRGIN ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 69,99 € (11.645 ptas.) ■ +18 años ■ Lanzamiento: 5 de julio







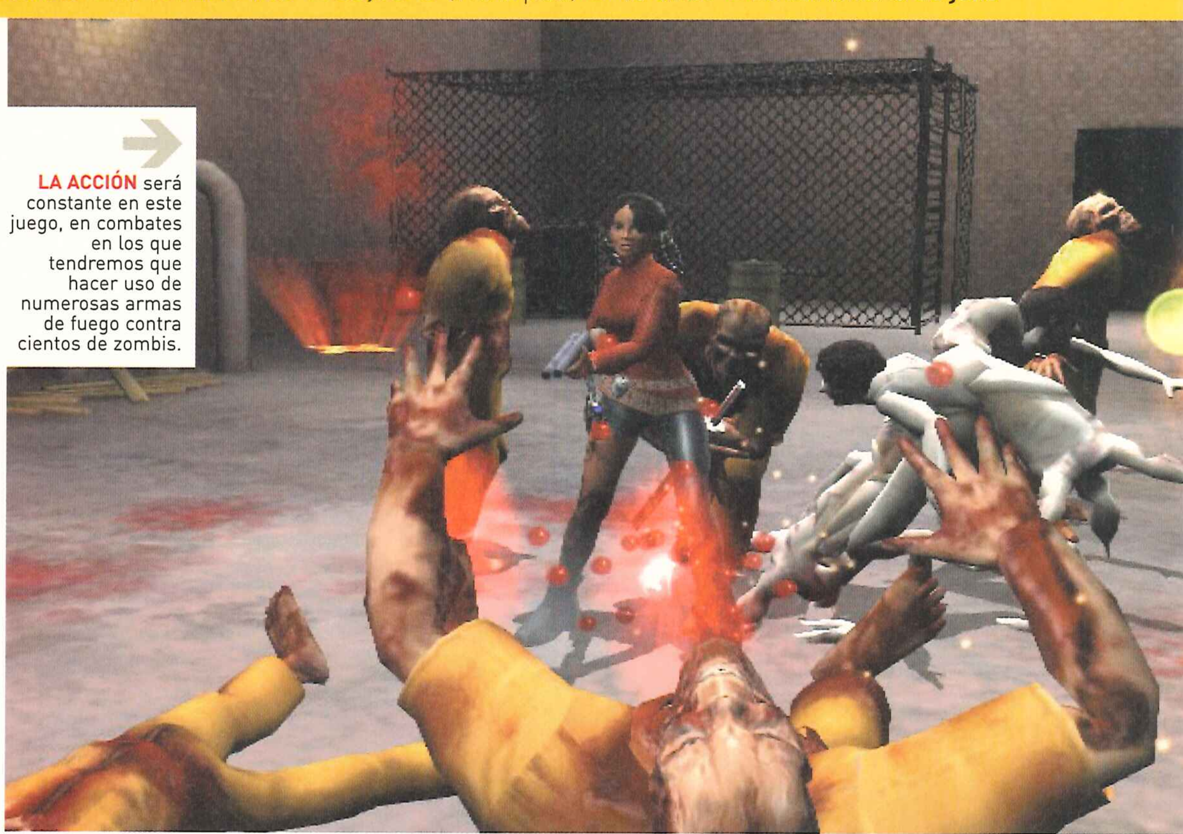
ARMADOS FRENTE AL MAL

Estos enemigos son muy pesados. Pero tranquis, que los héroes tienen muchos recursos.

1. EN EL CUERPO A CUERPO manejáis dagas, una katana, una espada o un hacha, según el personaje. Además existe una motosierra, pero tiene combustible limitado.

2. LAS ARMAS A DISTANCIA son muy variadas y suelen ser efectivas. Hay una con munición infinita (distinta para cada héroe). Cada cierto número de tiros hay que recargar, lo que hace perder tiempo.

3. LA HABILIDAD ESPECIAL se usa en situaciones críticas, ya que consume la barra de convicción. Por defecto desencadena velocidad extra, curación o un superataque, dependiendo del protagonista. Se pueden adquirir nuevas habilidades y mejorar las facultades.



LA ACCIÓN será constante en este juego, en combates en los que tendremos que hacer uso de numerosas armas de fuego contra cientos de zombis.

CUATRO TIPOS Y MIL ZOMBIS

HUNTER: THE RECKONING

Si la plaza de vuestro pueblo se os llena de zombies, tenéis dos opciones: correr como locos o uniros a estos cuatro tipos para darles caña.

LOS HUNTERS

Esta chica tan matona es uno de los cuatro "hunters": personas que ven a los seres de la oscuridad entre lo que parece gente normal. Con su katana parte el bacalao... Y lo que se tercie.

■ EL MUNDO DE LA OSCURIDAD ES EL ENTORNO en él tiene lugar esta peculiar aventura, en la que la ejecución de un hombre abrió una brecha entre la dimensión normal y "la de los monstruos". El pueblo de Ashcroft fue salvado por cuatro de las pocas personas que pueden ver la apariencia de estos seres. Un año después los engendros han vuelto y hay que detenerlos de nuevo. Nuestro papel es elegir a uno de los protagonistas (cada uno con sus habilidades) y recorrer fase tras fase con la única meta de eliminar a los centenares de enemigos que pueblan los escenarios, usando los disparos o la lucha cuerpo a cuerpo. Para ello contamos con un sencillo control que nos permite movernos y atacar al mismo tiempo. De hecho, acabar con los zombies resulta tan fácil como divertido, pero son tantos que el reto consiste en hacerlo lo más rápido posible.

→ EL PLANO TÉCNICO APUESTA POR EL ESPECTÁCULO: salsa de tomate a borbotones (es un juego sólo para adultos), efectos de luz a mansalva y, sobre todo, muchos enemigos colapsando la pantalla. Más de una vez veréis






LOS PERSONAJES cuentan con un sistema automático de detección de enemigos, lo que facilita sus ataques



HAY MUCHOS ZOMBIES entre los enemigos, pero también arañas, vampiros, gárgolas, cocodrilos y otros bichos.



CADA UNO DE LOS PROTAGONISTAS tiene sus propias características. Uno es más rápido, otro más fuerte, otro más certero, etcétera.

OTROS OBJETIVOS

Eso de ir masacrando (virtualmente, desde luego) mola un montón, pero a veces hay que cumplir otros requisitos para seguir avanzando.



SALVAR A INOCENTES da vidas extra y a veces es imprescindible para pasar a otra sala. Al principio del juego incluso tendremos que escoltar a una niña para que llegue a la iglesia.



ABRIR PUERTAS que necesitan una llave. Siempre están en posesión de algún monstruo, que suele estar bastante bien "escoltado". Hay que eliminarlo para robarle la llave.







DIVERSIÓN A CUATRO. El juego en sí es muy divertido, pero si jugamos con dos, tres o cuatro amigos a la vez, es la bomba. Podemos jugar combatiendo codo con codo o haciéndonos la puñeta unos a otros. Eso sí, el desarrollo es igualito al modo normal para uno.

una veintena de monstruos a la vez, sin que la imagen sufra ralentización alguna. El único problema es que el juego se acaba pronto (hay más de 20 fases, pero algunas son un poco cortas), y sólo existe el modo historia. Aún así, mientras dura, la trepidante matanza os hará pasar ratos muy divertidos, sobre todo al juntarnos con los colegas y jugar hasta cuatro a la vez. ¡Vaya masacres se montan! HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LAS PELEAS** contra montones de enemigos simultáneamente, envueltas en una atmósfera y una historia de lo más tétrico.

■ **JUGAR SIMULTÁNEAMENTE** con cuatro amigos es la bomba.

lo peor

■ **LA DURACIÓN**, que se queda algo corta, pues depende sólo del modo principal, que tiene un número justito de fases.

■ **LA CÁMARA** impide en ocasiones que veamos bien a nuestro personaje.

alternativas

Hay un par de juegos semejantes. **«Obi Wan»** se inclina más hacia el beat 'em up y tiene la ventaja de que se basa en Star Wars, pero es bastante flojo en general. Por otro lado, **«Max Payne»** aparece como una opción superior a nivel técnico, parece más actual en su concepto e incorpora el puntazo del "tiempo bala". Aunque claro, no tiene multijugador...

■ **GRÁFICOS** Escenarios sólidos, muchos enemigos y espectáculo a raudales. Sin embargo, la cámara (no controlable) a veces quita visibilidad. **83**

■ **SONIDO** El doblaje, mejorable, se alterna con correctos efectos y las breves sintonías entre lo épico y lo marchoso que ambientan muy bien. **70**

■ **DURACIÓN** Tras unas partidas "de calentamiento" en unas horas lo habréis acabado. El desarrollo es igual para los cuatro personajes. **66**

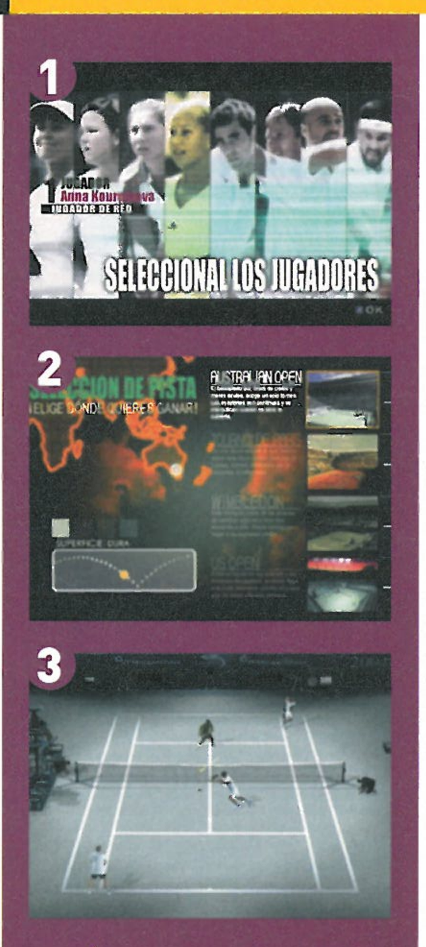
■ **DIVERSIÓN** Acabar con los monstruos es adictivo y colaborar con colegas es bestial. Eso sí, en ocasiones los personajes se obstruyen entre ellos. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 82

valoración

Los juegos como este basan su éxito en la simplicidad: los objetivos secundarios apenas importan, y sólo tenemos que preocuparnos de barrer del escenario a los enemigos, lo cual se hace con todo gusto, gracias a un gran control y a una ambientación muy currada. Las diferentes características de cada personaje dan más variedad. Eso sí, las fases se agotan en unas cuantas partidas y tras eso no queda nada salvo un par de secretos ocultos. Con todo, no dejéis de probar este show de luz, pólvora y sangre.

■ DEPORTIVO ■ NAMCO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 59,99 € (9.995 ptas.) ■ T. P. ■ Lanzamiento: 7 de Junio





ASÍ SE JUEGA

Con «Smash Court Tennis» la finalidad es completar el modo carrera con todos y cada uno de los jugadores disponibles. Pero si lo tuyo es lanzarte a golpear la pelota como un loco, aquí tienes los primeros pasos a seguir.

1. **LO PRIMERO ES ELEGIR A TU JUGADOR** y los rivales de entre los 8 jugadores reales disponibles. El equilibrado Sampras, el atrevido Agassi, la... esto... "magnífica" Kournikova...
2. **Y AHORA, A POR LA PISTA.** Cada una tiene unas características bien definidas, por lo que tendremos que entrenar duro si queremos dominar el estilo de cada una: ¿la lenta tierra o el rápido cemento?
3. **¡Y A JUGAR!** ¡Es el momento de demostrar lo que sabes hacer con una raqueta en la mano! Pero cuidado, que en este juego priman la colocación y la concentración. ¿Estás a la altura?

EL TENIS MÁS EXIGENTE

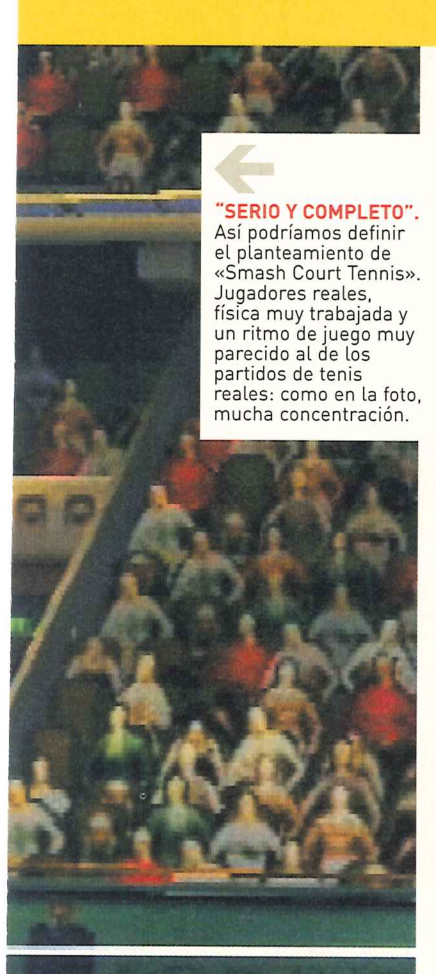
SMASH COURT TENNIS

La recreación más seria del tenis ya está aquí. Jugadores reales y un control muy exigente son las credenciales de esta completa simulación.

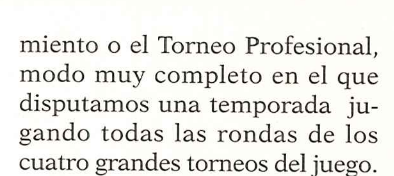
ANNA KOURNIKOVA →

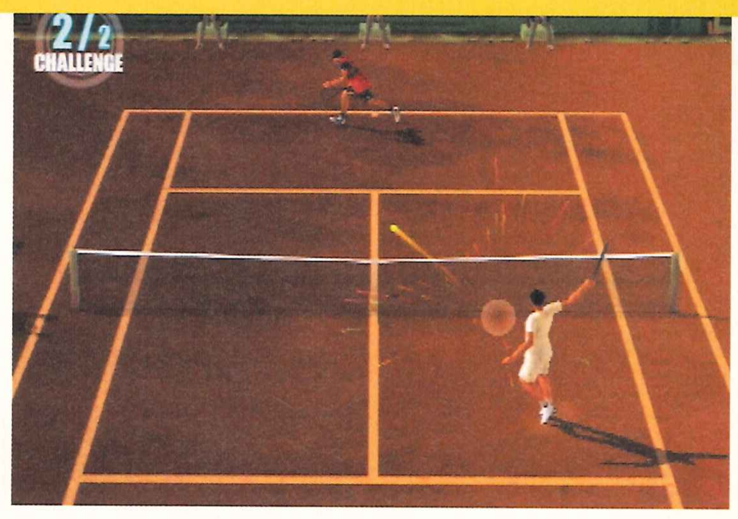
Sí, sí, tenemos ocho tenistas, y todos ellos de primera línea. Pero aunque hubiera diez, cien, ó mil, sin duda seguiríamos teniendo claro cuál es nuestra favorita...

■ **SIMULAR EL DEPORTE DEL TENIS** no es facil. Con «Smash Court» se nos ofrece la posibilidad de emular a varios de los jugadores de más éxito del momento. Así, podemos elegir entre ocho tenistas reales entre los que se encuentran Sampras, Agassi o la "maciza" Kournikova. Con ellos pelotearemos en pistas que recrean también superficies reales, como la tierra de París o el césped de Wimbledon, en los diferentes modos de juego. Podemos enfrentarnos contra la máquina (o hasta con otros tres amigos más) en los modos de Exhibición, Arcade y Time Attack. Pero si lo que nos va es jugar solitos, tenemos el Entrena-



"SERIO Y COMPLETO". Así podríamos definir el planteamiento de «Smash Court Tennis». Jugadores reales, física muy trabajada y un ritmo de juego muy parecido al de los partidos de tenis reales: como en la foto, mucha concentración.



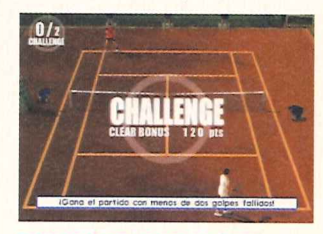




LOS JUGADORES SON REALES, y podremos hacer emparejamientos de lujo, aunque luego lo que cuenta es nuestra habilidad para manejar el pad...

A POR EL TORNEO

Conseguir ganar un torneo no es fácil. Tras unas dos rondas aparecerán los verdaderos "cocos", y también algunos retos. La victoria traerá premios:



DENTRO DE LOS TORNEOS se nos proponen pequeños retos. Algunos son realmente difíciles. Si los superamos, nos esperan premios en forma de bonus.



SI SUPERAMOS TODAS LAS RONDAS y ganamos la final, no sólo conseguimos llevarnos el trofeo a casa, sino que además desbloqueamos bonus ocultos.

miento o el Torneo Profesional, modo muy completo en el que disputamos una temporada jugando todas las rondas de los cuatro grandes torneos del juego.

➔ **A LA HORA DE SALTAR A LA PISTA** es donde el juego se desmarca de anteriores entregas de la saga para PSone. Aquí se ha optado por una simulación seria y realista que se confirma a la hora de golpear la primera pelota. Y es que el control es de lo más exigente: debemos jugar concentrados y bien situados para simplemente devolver la pelota. Pero también podemos intentar colocarla en cualquier sitio del campo rival, gracias al buen uso del analógico y los tres golpes disponibles: normal, fuerte o globo. Como añadidos se incluye la posibilidad de disputar desafíos o conseguir premios como gorras, raquetas y otros bonus. Sin embargo, el conjunto se empaña por un irregular nivel técnico y algún desajuste jugable.



EN LAS REPETICIONES podemos apreciar los golpes más espectaculares desde distintos ángulos. ¡Esto sí que es sudar!

LOS PARTIDOS A DOBLES nos permiten juntar hasta cuatro personas alrededor de la consola. Son los más divertidos.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **SU SIMULACIÓN EXIGENTE** y su real recreación de la física de la pelota. Muy serio.

■ **LAS PISTAS Y JUGADORES REALES** de primera línea, como Agassi, Sampras y... ¡Sí, ella!

lo peor

■ **EL NIVEL GRÁFICO** no es muy bueno: los jugadores no se parecen a los reales y falta algo de "color".

■ **ALGUNOS FALLOS** como la escasez de cámaras o que no tenga más torneos y modos de juego.

alternativas

De momento, poquitas. «WTA Tennis» y «Roland Garros 2002» (comentado en este mismo número) también presentan un estilo serio, pero quedan por debajo de «Smash Court», especialmente en lo que a la simulación se refiere. Futuras promesas, como «Agassi» o «Virtua Tennis» (si sale), son las esperanzas en PS2

■ **GRÁFICOS** Los jugadores se mueven y golpean la bola muy bien, pero no se parecen demasiado a los reales. Y apenas hay cámaras. **66**

■ **SONIDO** Las músicas, insulsas. Pero el ambiente de los partidos está muy logrado gracias al buen sonido de los golpes, árbitro y público. **74**

■ **DURACIÓN** Su nivel de exigencia y de aprendizaje requieren tiempo, y los partidos en compañía son una garantía. En torneos, justito. **80**

■ **DIVERSIÓN** El control es exigente, pero mola jugar concentrado y colocar la bola justo donde queríamos. Y con amigos, mucho más. **80**

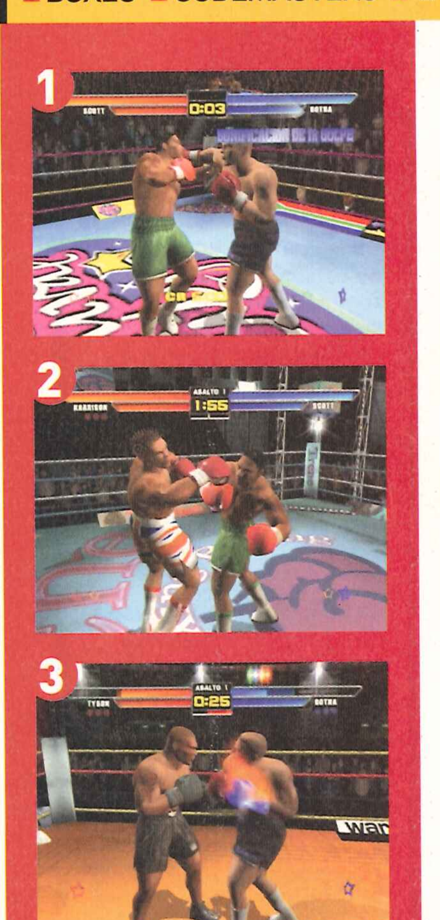
PUNTUACIÓN FINAL 79

valoración

«Smash Court Tennis» es un buen intento de Namco de aunar la jugabilidad propia de la serie «Smash Court» de PSOne con un estilo más serio, que exigen los usuarios de PlayStation2. El resultado ha sido un título completo, profundo y que ofrece una experiencia satisfactoria en lo que a la simulación respecta. Sin embargo, otros aspectos no han sido tan bien trabajados. Así, gráficamente es flojo, y se echan en falta más torneos o mayor número de cámaras. Pero en conjunto, mola jugarlo.



■ BOXEO ■ CODEMASTERS ■ 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 64,95 (10.800 ptas) ■ +16 años ■ Lanzamiento: 27 de mayo



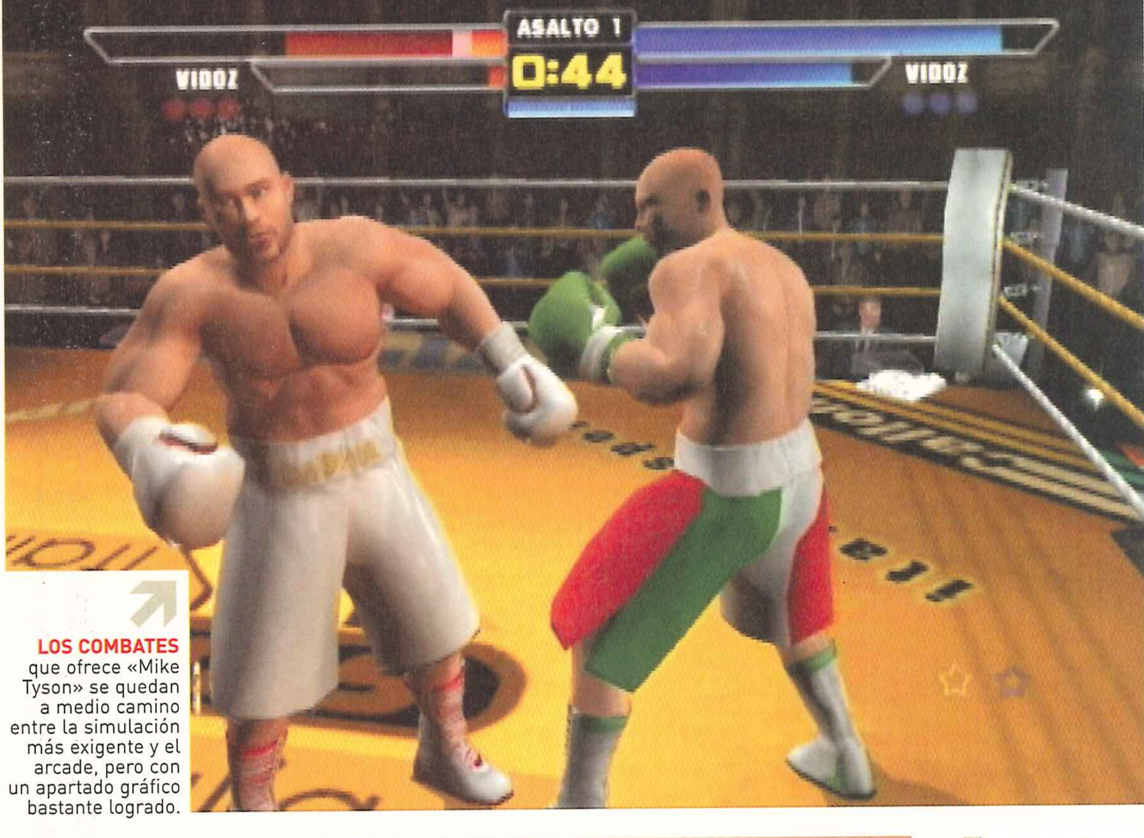
"YOYAS" DE LO MAS VARIADO

El juego está planteado de tal manera que al principio hay muy pocos boxeadores y modos disponibles, pero podemos ganar muchas peleas para conseguir más. Estos son los modos de juego principales:

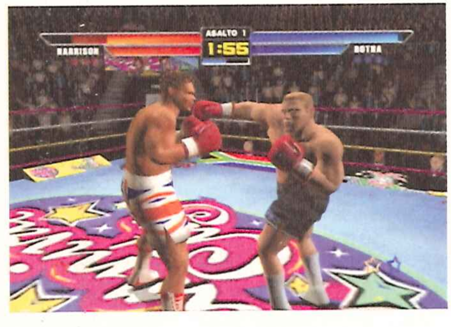
1- CONTRARRELOJ. En este modo de juego tenemos que noquear a nuestros contrincantes antes de que se nos termine el tiempo. ¡Segundos fuera!

2- CAMPEONATO. Hay tres torneos disponibles (bronce, plata y oro) y según progresamos vamos ganando nuevos luchadores y niveles.

3- VERSUS. El típico modo para dos jugadores en el que podemos dar unas lecciones a nuestros colegas.



LOS COMBATES que ofrece «Mike Tyson» se quedan a medio camino entre la simulación más exigente y el arcade, pero con un apartado gráfico bastante logrado.







CUANDO BESAMOS LA LONA hay que efectuar rápidamente la combinación de botones que se nos indica para recuperar fuerzas y seguir peleando. Eso sí, si nos "enchufan" de lleno con uno de los golpes especiales, casi mejor que ni lo intentemos.

VUELVE LA "BESTIA" DEL RING

MIKE TYSON

Mike Tyson, el ex-campeón mundial de los pesos pesados, vuelve a subirse a la lona para protagonizar un irregular juego de boxeo.

■ **MIKE TYSON, UNO DE LOS BOXEADORES MÁS FAMOSOS** y polémicos de la historia, protagoniza un título de boxeo que mezcla elementos de simulador con algunas dosis arcade en forma de golpes especiales que, a nuestro juicio, desentonan bastante. Decimos esto porque aunque el desarrollo de los combates es en esencia realista, también es posible realizar todo tipo de combos y movimientos especiales (¡con fuego y todo!), que dan como resultado un "batiburrillo" de peleas que supone una extraña mezcla de simulación pura y combates más "ligeritos".

→ **PERO MÁS IMPORTANTE ES QUE LA JUGABILIDAD** resulta bastante floja, ya que el sistema de control no está bien ajustado y encima nuestros oponentes presentan una dificultad exagerada. De hecho, resulta paradójico que aunque contamos con un enorme catálogo de golpes, el desarrollo de los combates nos obliga a optar por la técnica de "machacabotones" en vez de por la estrategia si queremos vencer. Eso sí, el aspecto de los 16 púgiles reales del juego raya a buen nivel, aunque no podemos decir lo mismo de las animaciones, que resultan algo bruscas. Mucho nos tememos que esta vez el campeón pierde a los puntos. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	73
SONIDO	68
DURACIÓN	70
DIVERSIÓN	66

Valoración: La verdad es que mezclar la simulación más exigente con elementos arcade no resulta muy convincente, aunque su nivel gráfico y sus opciones de juego sean más que aceptables.

PUNTUACIÓN FINAL 67

RICARDO DEL OLMO

■ SHOOT'EM UP ■ CODEMASTERS ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 66,00 € ■ +13 años ■ Lanzamiento: 5 de julio







PONIENDO PAZ EN EL UNIVERSO

Como miembros de un grupo de fuerzas especiales espaciales (menudo juego de palabras, jua, jua) nos encargan 8 misiones. Estos son los pasos a seguir en cada una de ellas:

1.- **PREPARACIÓN.** En nuestra nave, reunimos al grupo y "catamos" las armas nuevas en la sala de pruebas.

2.- **ELIMINAR A LOS ENEMIGOS.** En las fases de acción nuestro grupo nos ayuda, aunque no podemos darles órdenes. A disparar tocan casi todo el rato salvo en las fases de infiltración.

3.- **CUMPLIR LOS OBJETIVOS,** que varían entre poner en marcha una nave o robar cierto arma, hasta eliminar a un ciborg "travieso". Concluido el trabajo, volvemos a la nave otra vez.



AMBIENTADO EN LA FAMOSA SAGA DE STAR TREK, este "shooter" nos pone al frente de un grupo de élite para evitar que destruyan la nave.





LOS ENEMIGOS a los que nos enfrentamos pertenecen a 5 razas alienígenas distintas, algunas de las cuales están sacadas de las películas y otras son totalmente nuevas. En cualquiera de los dos casos tienen ganas de molestarnos con sus continuos disparos.

A TIRO LIMPIO EN EL ESPACIO

STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE

Como en el salvaje oeste, en el espacio profundo las cosas se resuelven a tiros y si no mirad este "shooter" basado en Star Trek.

■ **QUEDARNOS ATRAPADOS EN UN VERTEDERO ESPACIAL** no es muy divertido, y mucho menos si además una raza alienígena quiere convertirnos en su desayuno. Por eso es lógico que mientras manejamos al protagonista de este juego, un capitán de un grupo de soldados de élite, sintamos la "necesidad" de disparar contra todos los alienígenas que vemos. Pero tranquilos, que no vamos a la guerra con un tirachinas, sino que a lo largo de las 8 misiones contamos con la ayuda del resto del grupo (aunque no podamos darles órdenes) y con 9 armas distintas, a cual más bestia y destructiva.

→ **ESO SÍ, NO TODO EL JUEGO ES ACCIÓN PURA,** ya que encontramos algunos niveles de rescate o infiltración. La ambientación, junto con la variedad antes mencionada, es otro de los puntos fuertes del juego ya que los escenarios, los enemigos y las voces (en inglés) del juego están sacados del universo "trekie". Lo malo es que los gráficos no acompañan, la acción sufre ralentizaciones y, en ocasiones, las texturas se vuelven borrosas. Pese a esto, es un buen "shooter", que sin llegar a ser uno de los "grades", cuenta con elementos para enganchar a los fans de la saga y entretener a los demás. HC

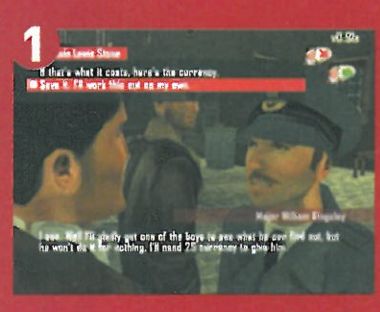
NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	60
■ SONIDO	77
■ DURACIÓN	72
■ DIVERSIÓN	70

Valoración: La cuidada ambientación y la variedad convierten a este juego en especialmente recomendable para los "trekkies", que además sabrán perdonar los fallos del apartado gráfico.

PUNTUACIÓN FINAL 70

■ AVENTURA ■ CODEMASTERS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 64,95 € (10.806 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 5 de julio









ESCAPAR DE 5 PRISIONES en la Alemania de la 2º Guerra Mundial es el objetivo a lograr en el juego. Para lograrlo no valen las armas, sino el ingenio.

EN EL CAMPO

Desde el mismo momento en que cruzamos las puertas de un nuevo campo de prisioneros ya estamos pensando cómo salir. Por eso, aquí van las claves que todo plan de fuga que se precie debe incluir:

1.- **CONOCER AL RESTO DE RECLUSOS**, que tienen información u objetos que nos serán muy útiles. Eso sí, lo normal es que a cambio nos pidan algo de dinero o nos encarguen alguna misión.

2.- **EXPLORAR EL CAMPAMENTO** realizando excursiones nocturnas con la cara llena de betún o disfrazándonos de soldado.

3.- **RESPETAR LAS RUTINAS DEL CAMPO**, especialmente las de pasar revista, ya que si no estamos en el lugar correcto a la hora esperada nos empezarán a buscar por todo el campo.

LEWIS STONE

El protagonista de este juego es un aviador americano que, tras un accidente, es atrapado por el ejército nazi e ingresado, uno tras otro, en 5 campos de prisioneros. A medida que los va "visitando" descubre un plan nazi para la construcción de misiles y decidirá boicotearlo antes de que sea tarde. Vamos que no tiene por delante una tarea fácil que digamos.

VIVE "LA GRAN EVASIÓN"

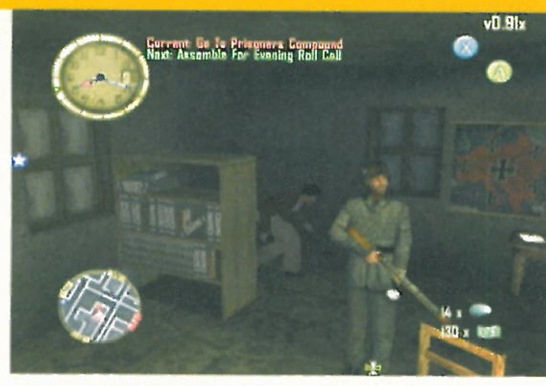
PRISONER OF WAR

Salgo del barracón, evito a los guardias, soborno a este recluso... ¡Todo con tal de escapar de este campo de concentración!

■ **COMO EN LAS MEJORES PELÍCULAS DE GUERRA,** nos encontramos en un campo de concentración alemán en plena Segunda Guerra Mundial. Por supuesto, no nos gusta nada estar aquí, así que en esta aventura nuestro objetivo es escapar de hasta cinco campos de prisioneros empleando para ello nuestras dotes de infiltración y sigilo. Y como somos prisioneros, hay hacerlo sin armas y sin que se note, claro. Todo consiste en "darle al coco" para ver cómo investigamos el campo sin que los guardias sospechen y cómo nos trabajamos a los compañeros para que nos ayuden, estando siempre muy atentos por si nos traicionan. Y todo tenemos que hacerlo mientras seguimos la rutina del campamento, que nos obliga a cumplir un horario muy estricto: hacer ejercicio, comer, dormir...

→ **LA CLAVE PARA LOGRAR ESCAPAR ES QUE CONTAMOS** con un montón de habilidades distintas, como pegarnos a las paredes, saltar muros y vallas, lanzar objetos para distraer a los guardias, disfrazarnos de soldados enemigos... Y, además, el control es tan bueno que todas estas acciones se pueden realizar usando tan solo dos botones, de modo





LA INFILTRACIÓN Y EL SIGILO son el alma del juego y nos obligan a intentar siempre cosas como ésta. ¡Qué tensión!


SI HUIMOS Y NOS ATRAPAN pasamos un par de días el calabozo. Bueno, eso sí no nos pegan un tiro en el intento.


EN CADA CAMPO encontramos a un montón de reclusos que nos ayudarán a cambio de favores. Eso sí, otros puede que nos traicionen.

HABILIDADES PARA HUIR

El número de acciones que podemos realizar para escapar del campo es enorme. Aquí os mostramos los grupos más importantes:


FÍSICAS: como trepar muros, vallas y postes, colgarnos del alféizar de una ventana o reptar por el suelo para escondernos debajo de un coche, un camión o una pila de troncos.


EXPLORACIÓN: por ejemplo investigar por el ojo de una cerradura, forzar puertas con palancas o ganzúas o pegarse a una pared y asomarse por la esquina como Solid Snake.




CAMPOS MUY REALES Una de las cosas que más nos ha gustado del juego es que recrea con gran detalle campos de concentración reales de la Segunda Guerra Mundial. A la izquierda tenéis Stalag Luft I y en el centro y a la derecha, Colditz.

que nos podemos concentrar en la aventura en sí. Algo que resulta muy fácil debido a la atmósfera realista del juego, que ayuda a que aumente la tensión durante toda la partida. Eso sí, hay cosas que no nos han convencido como que el juego no esté doblado (aunque sí subtitulado) y que el apartado gráfico sea tan sólo correcto, pero por lo demás el juego nos ha parecido de lo mejorcito del género de las aventuras.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **EL ESTILO DE JUEGO**, que sin tener ni gota de acción, nos pone en un estado de nervios "qué pa qué".
- **EL CONTROL**, que con solo dos botones y un cómodo interfaz nos permite realizar todas las acciones.

lo peor

- **LA FALTA DE DOBLAJE**, que quita un poco de ambientillo al juego.
- **LOS FALLOS GRÁFICOS**, que se dejan notar dentro de un nivel visual aceptable, como ver casas que aparecen de repente...

alternativas

Exceptuando los dos **«Metal Gear»**, no hay muchos juegos con el mismo componente de sigilo que éste, y desde luego ninguno igual. Podemos mencionar la saga **«Tenchu»** y, en cierto modo, **«Perro Ovejero y Lobo»** para PSOne, y todos tienen más acción que este juego. Si os tiran más los "shooters", **«Deus Ex»**, se puede jugar en modo infiltración.

GRÁFICOS Aunque visualmente no pasen de aceptables, cumplen su función de crear una ambientación creíble. Las animaciones, buenas. **73**

SONIDO La música es eficaz y crea la tensión necesaria sin grandes alardes, pero le resta que las voces de los personajes estén en inglés. **72**

DURACIÓN El juego se puede completar en unas 12 horas, pero hay extras si conseguimos buena puntuación en cada uno de los niveles. **74**

DIVERSIÓN El juego nos mantiene en vilo todo el rato y se deja jugar perfectamente gracias a su estupendo control. Eso sí, no tiene acción. **84**

PUNTUACIÓN FINAL 80

valoración

Gracias a una estupenda ambientación, a la originalidad de su planteamiento (desde «The Great Scape» para Spectrum no veíamos nada igual), a la gran cantidad de acciones que podemos realizar y a la enorme tensión que es capaz de generar en el jugador, estamos ante una de las mejores aventuras de PS2. Eso sí, aquellos que busquéis cierto componente de acción, haríais mejor en coger una aventura tipo «Metal Gear», porque ésta desde luego tiene muy poca. Para los que esto no os importe, lo vais a disfrutar.

■ VELOCIDAD ■ THQ ■ 1 - 4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 72,95 € (10.490 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 24 de junio



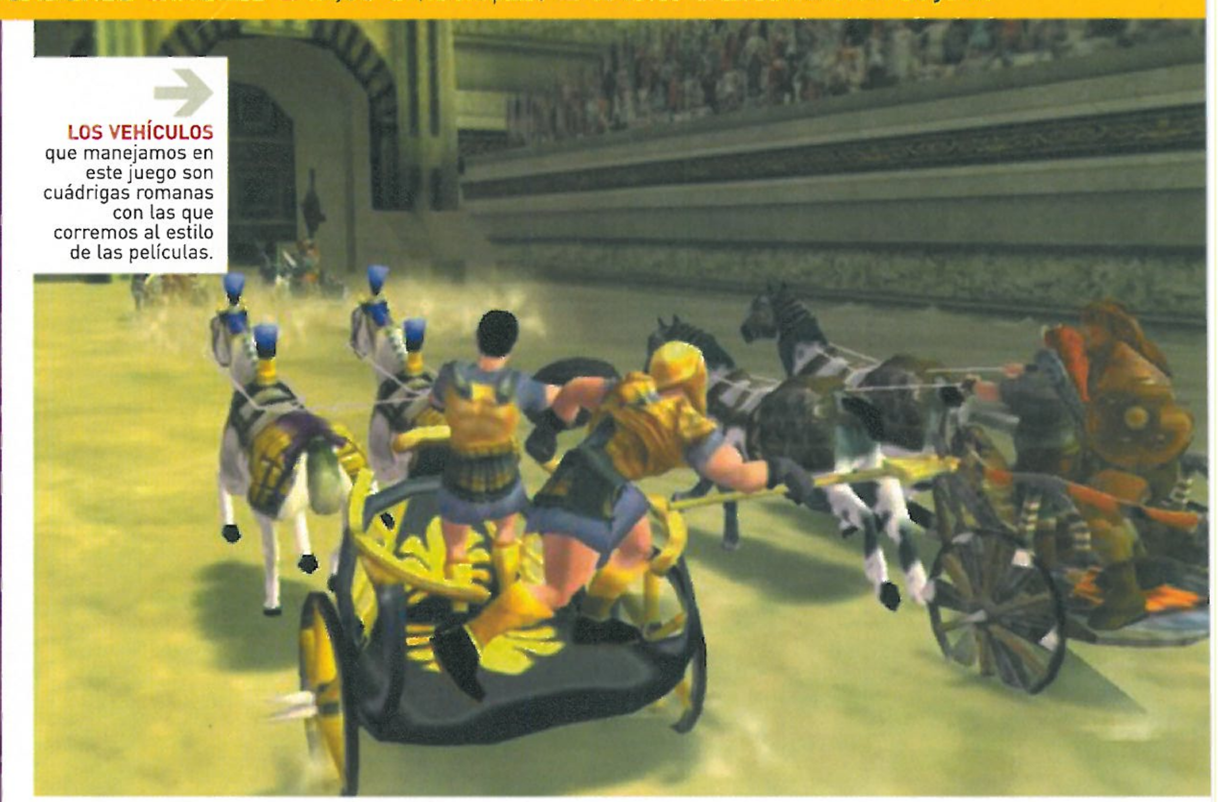




ASÍ SE CORRE EN UNA CUÁDRIGA

Para controlar uno de estos carros es necesario manejar a la vez al piloto y a su escolta:

1. **DAMOS LATIGAZOS:** La forma de acelerar el carro es azuzar a los caballos, pero si nos pasamos se agotan.
2. **PELEAMOS CON LOS RIVALES:** Mientras corremos, manejamos al escolta para eliminar a los otros carros.
3. **NOS INCLINAMOS:** Si movemos al copiloto hacia el interior de la curva evitaremos volcar.



LOS VEHÍCULOS que manejamos en este juego son cuádrigas romanas con las que corremos al estilo de las películas.

CARRERAS "A LA ROMANA"

CIRCUS MAXIMUS

En este original arcade de velocidad manejamos unos carros como los que aparecen al final de "Ben-Hur"

■ **LAS CARRERAS DE CARROS** eran un "deporte" muy popular en la antigua Roma: unas competiciones similares a la F-1, pero con caballos de verdad, en las que los conductores iban acompañados por unos copilotos bastante bestias, que facilitaban los adelantamientos a espadazos. Menos mal que 20 siglos después, nosotros podemos participar en esta competición sin hacernos un rasguño, bueno, aparte de los codazos que nos peguen nuestros amigos en el multijugador... Nuestro objetivo consiste en conseguir el primer puesto en cada uno de los 19 circuitos del juego, ya sea gracias a unos caballos veloces o al juego sucio, que resulta muy útil, ya que los carros se hacen trizas contra los obstáculos de la pista.

→ **EL CONTROL DE NUESTRA CUÁDRIGA** es muy completo, y nos facilita esta tarea. Por una parte tenemos que conducir, con el stick izquierdo, a la vez que utilizamos el látigo con el derecho (sin pasarnos porque los caballos se agotan). Y mientras tanto, podemos librarnos de los demás corredores controlando al copiloto. Vamos, que, al final, se usan todos los botones del pad.

EQUIPOS

Cada equipo está formado por un (o una) piloto y un escolta, cuanto más bestia mejor. Para desbloquear nuevos equipos, debemos correr en el modo difícil.

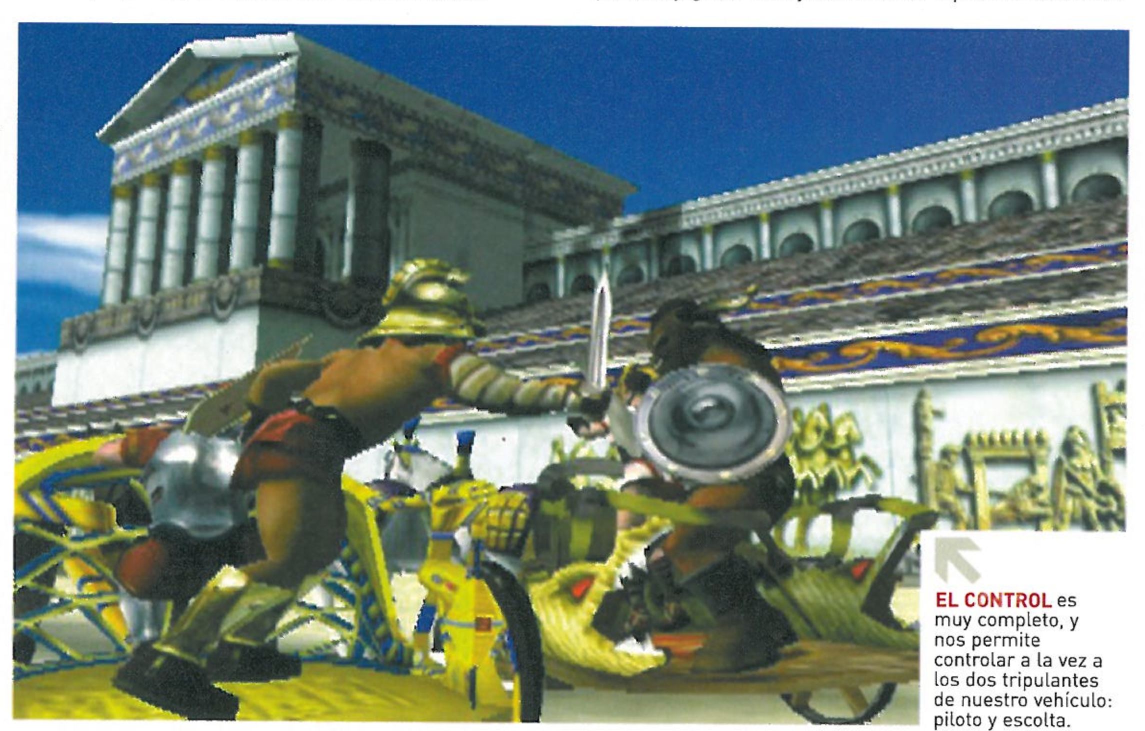


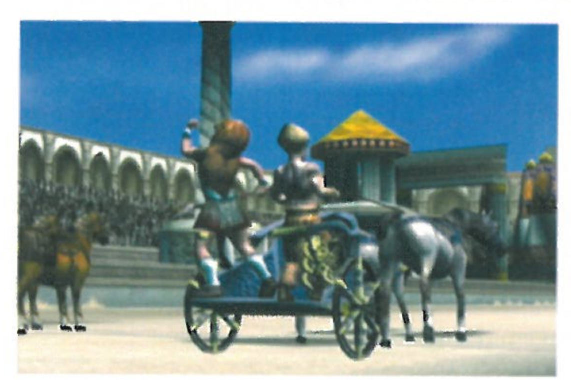


PODEMOS ESCOGER EL CARRO que vamos a pilotar, los caballos, el piloto y el copiloto. Todo a nuestro gusto.



EL MULTIJUGADOR para 4 nos divide en dos equipos en los que cada jugador maneja a uno de los tripulantes del carro.


EL CONTROL es muy completo, y nos permite controlar a la vez a los dos tripulantes de nuestro vehículo: piloto y escolta.





TRES FORMAS DE COMPETIR

«Circus Maximus» cuenta con tres competiciones, igualmente divertidas, que se desarrollan en circuitos repartidos por todas las provincias del Imperio (Roma, Africa, Egipto...). Además también podemos competir en un modo multijugador para 4:


CARRERAS que nos sirven para ganar dinero y abrir nuevos circuitos y pilotos. El primero que llegue se lleva la gloria.


TODOS CONTRA TODOS en el que vence el primero que sea capaz de destruir cinco carros rivales en una pista cerrada.


PRUEBAS DE ENTRENAMIENTO que normalmente consisten en esquivar obstáculos contrarreloj o recoger objetos en marcha.

Técnicamente «Circus Maximus» no es ninguna maravilla. La sensación de velocidad es buena y los circuitos son largos, pero están poco detallados. Aunque lo que más "rechina" son unas animaciones forzadas y la impresión de que los conductores están "pegados" al carro. Eso sí, aunque los gráficos no son la bomba, la ambientación está bien conseguida, y el juego en sí resulta bastante divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

- **LA AMBIENTACIÓN**, es tan buena que parece sacada de cualquier peli de romanos.
- **EL CONTROL**, que nos permite manejar dos personajes a la vez sin complicarse demasiado.

lo peor

- **EL EFECTO PERSECUCIÓN** por el que las carreras siempre son reñidas, y es imposible cobrar ventaja.
- **EL MULTIJUGADOR** para 4, que sólo nos permite competir por parejas montados en dos carros.

alternativas

Si os atraen los arcades de velocidad, seguro que con **«Burnout»** lo pasáis mejor, pero eso sí, no resulta tan original ni está tan bien ambientado como «Circus Maximus». En cuanto a la mezcla de carreras y combates, de momento lo único que se le parece es **«Wipeout»**, aunque tiene un estilo más futurista. En Xbox, el rey es **«Wreckless»**.

GRÁFICOS La sensación de velocidad es buena y los escenarios son grandes, aunque con poco detalle. Los carros cumplen, pero sin alardes. **70**

SONIDO Los efectos de galopar y del fragor de la lucha son muy reales, pero las músicas son bastante sosas, y las voces están en inglés. **72**

DURACIÓN Además de los 19 circuitos del torneo, tenemos un modo entrenamiento con un montón de pruebas, y el multijugador para 4. **80**

DIVERSIÓN El juego resulta muy entretenido, pero el efecto persecución es tan exagerado que le quita realismo a las carreras. **74**

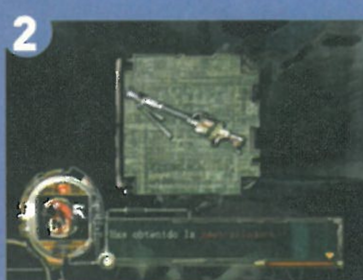
PUNTUACIÓN FINAL 73

valoración

Nos hemos llevado una agradable sorpresa jugando a «Circus Maximus». Las carreras de carros se han convertido en un arcade de velocidad bastante entretenido, en el que conducir bien tiene tanta importancia como manejar la espada. Y encima todo el juego cuenta con una ambientación muy lograda. Sólo un apartado técnico algo limitado y la pequeña "manipulación" de las carreras para que todas las cuádrigas lleguen siempre en grupo (lo que supone una emoción algo artificial), juegan en su contra.

■ SHOOT'EM UP ■ INFOGRAMES ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO (textos) ■ 69 € (11.500 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: Ya disponi









LIMPIAR TODO UN PLANETA de enormes insectos es lo que nos propone este shooter futurista. Para ello contamos con la tecnología más puntera.

¿TE ASUSTAN LOS BICHOS?

El desarrollo de las misiones es bastante sencillo, ya que se limita a eliminar enemigos, recoger algún que otro objeto, y vigilar el buen estado de nuestro exoesqueleto. Pero eso no es moco de pavo...

1. **ACABAR CON LOS INSECTOS** de toda una fase será el objetivo de varias misiones. Cuanto mejor lo hagamos, más dinero obtendremos para mejorar nuestro armamento.
2. **RECUPERAR UN ÍTEM** puede resultar una tarea peligrosa en este planeta. En algunos casos, estos objetos son poderosas armas que podemos usar.
3. **LAS ZONAS DE PLATAFORMAS** aparecen a lo largo de todas las fases, y debido a un control poco ajustado, nos obligan a rezar todo lo que sepamos antes de cada salto.

EL INSECTICIDA DEL FUTURO

GUN VALKYRIE

Un planeta infestado de bichos, un científico desaparecido... ¿y para una misión así sólo nos dan un pad de control?

■ **SI OS GUSTÓ LA PELÍCULA "STARSHIP TROOPERS",** ahora tenéis la ocasión de emular sus enfrentamientos con todo tipo de "simpáticas" criaturas . Este juego -que en un principio era un proyecto para Dreamcast- nos invita a formar parte de Gun Valkyrie, una organización que vela por el orden mundial. Nuestra misión consiste en localizar a un prestigioso científico en el interior de un planeta cuyos colonos han sufrido horribles transformaciones. Para ello, contamos con dos personajes a elegir antes de cada fase, cada uno con sus propias características, armas y exoesqueleto, lo cual les hace más adecuados para una u otra misión.

→ EL DESARROLLO DEL JUEGO se divide en diez misiones -no son muchas, pero algunas son realmente largas-, en las que tendremos que recorrer diferentes escenarios por los que podemos movernos con total libertad, corriendo o elevándonos con la ayuda de nuestros propulsores, mientras cumplimos objetivos como encontrar ítems o aniquilar a todos los enemigos que aparezcan en el mapa. Pronto vemos que, aunque la dinámica de estas

SABU ↑

Saburouta es uno de los dos protagonistas. Su exoesqueleto le protege de ataques enemigos y cuenta con un potente arsenal. Junto a Kelly, forma parte de la organización Gun Valkyrie.





ALGUNOS ENEMIGOS son un pelín más grandes que el resto. En estos casos, hay que seguir una rutina de ataque concreta y apuntar bien, claro.



LA VELOCIDAD es un ingrediente importante en algunas zonas, así que hay que aprender a disparar en movimiento.



ATACAR DESDE EL AIRE es una de las habilidades más flipantes con las que contamos. ¿A que no me cogéis?

DOS HÉROES, UNA MISIÓN

Antes de cada fase elegimos cuál de los dos personajes controlaremos. Sus armas y cualidades hacen a cada uno ideal para un tipo de misión.

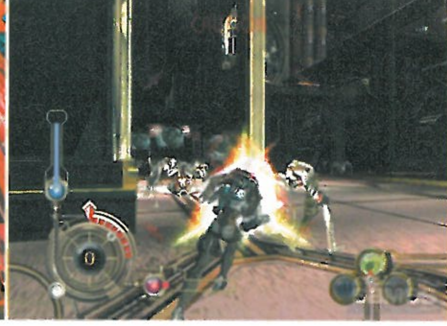


KELLY ES MAS ÁGIL y puede disparar a mayor velocidad, pero su potencia de fuego es menos devastadora. Es la mejor para las misiones con más saltos y obstáculos en el camino.



SABUROUTA TIENE MAS PODER de ataque, pero sus acciones (recargar, moverse, saltar) son más lentas. Ideal para repartir plomo entre todo tipo de insectos.







LOS ESCENARIOS son la parte más espectacular a nivel gráfico. Están llenos de detalles, como iluminación en tiempo real y efectos visuales como los que veis aquí. Todos ellos son amplios, y nos permiten movernos libremente, ya sea corriendo o usando los propulsores.

misiones no es nada compleja -disparar a saco contra todo- su dificultad es bastante elevada y acabamos tirándonos de los pelos en más de una ocasión, bien por la abundancia de enemigos o por los problemas de control en las zonas de plataformas. Por lo demás, el juego es vistoso -fijaos en los escenarios- y ofrece momentos de acción frenética que os pueden enganchar a los que seáis de gatillo fácil.

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

LOS ESCENARIOS resultan espectaculares y su amplitud da gran libertad de movimientos.

EL MANEJO DE LAS ARMAS es muy dinámico, pudiendo disparar mientras corremos o nos elevamos.

lo peor

LA DIFICULTAD es bastante alta, y las fases más plataformeras llegan a resultar desesperantes.

EL DESARROLLO es un tanto monótono, ya que no ofrece más aliciente que disparar a todo trapo.

alternativas

El rey indiscutible en Xbox es **«Halo»**, aunque se trata de un shooter en primera persona, y su planteamiento y estilo son totalmente diferentes a «Gun Valkyrie». Por otro lado tenemos **«Deadly Skies»**, que nos ofrece combates aéreos a bordo de un caza. No es que este género esté abarrotado, pero ofrece estilos para todos.

GRÁFICOS El diseño de los escenarios y los efectos de luces redondean un buen apartado, en el que lo más flojo son los protagonistas. **80**

SONIDO Disparos, explosiones, gritos y una música de lo más cañera consiguen ambientar bien la acción, aunque las voces no están dobladas. **75**

DURACIÓN Diez fases no es un número muy alto, pero algunas de ellas son larguísimas, y podemos jugarlas con dos personajes diferentes. **69**

DIVERSIÓN Los momentos de acción más desenfrenada se ven empañados por la excesiva dificultad y la monotonía de otros. **72**

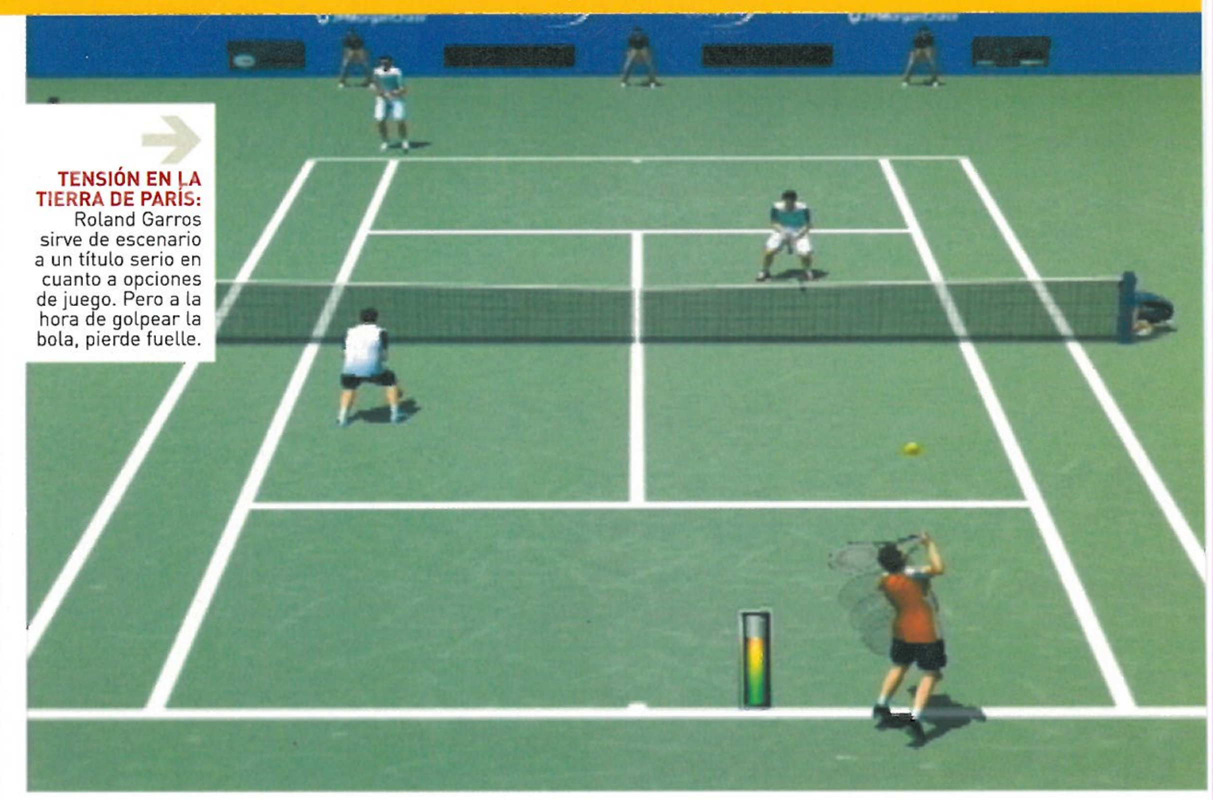
PUNTUACIÓN FINAL 74

valoración

Éste es un juego pensado para los que disfrutéis machacando el gatillo, sin tener que comeros la cabeza con puzzles y otras complicaciones. Posiblemente, parte de su encanto resida en esa sencillez, pero debéis tener en cuenta dos cosas: que se trata de un juego bastante difícil y que no vais a encontrar nada que no hayáis visto antes en el género, aunque su apartado gráfico es digno de mención. Un título repleto de acción, pero que con un desarrollo algo más variado y un control más preciso podría llegar a un público más amplio.

■ TENIS ■ WANADOO ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 39,99 € (6.653 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: 10 de junio





TENSIÓN EN LA TIERRA DE PARÍS: Roland Garros sirve de escenario a un título serio en cuanto a opciones de juego. Pero a la hora de golpear la bola, pierde fuelle.

SALTA A LA PISTA

Ganar Roland Garros no va a ser fácil, pero todo tiene un comienzo: ¿preparado para tu primer partido?

1. ELEGIMOS AL TENISTA: el más conocido es Kuerten, pero no debemos menospreciar las habilidades del jugador español, Robredo.

2. ¿QUÉ PISTA COGEMOS? Está claro, tratándose de un título basado en el torneo parisino. Pero hay doce donde escoger, algunas de ellas ocultas al principio.

3. ¡A GOLPEAR LA BOLA! En la pista es donde demostramos nuestra habilidad con la raqueta. ¿Qué tal se te da defenderte sobre la tierra batida?

PARÍS, LA "TIERRA" PROMETIDA

ROLAND GARROS 2002

Jugar en París estaba solo al alcance de unos pocos...hasta ahora. ¿Qué tal va ese servicio?

■ **PARTICIPAR EN ROLAND GARROS** ya es de por sí un auténtico premio para cualquier tenista profesional. Pero soñar con ganarlo es algo que está reservado a unos pocos. Eso es lo que nos propone «Roland Garros 2002», título que incluye las licencias oficiales del torneo galo y del US Open, por lo que podemos disputar ambas competiciones en las seis pistas reales que se incluyen, recreadas hasta el último detalle, o bien en otras tantas ficticias. Para ello contamos con la participación de diez tenistas reales, entre chicos y chicas. Y aunque no se trate de los mejores del mundo (los más conocidos son, entre otros, Kuerten, Henman o la promesa española Robredo), sí se ha intentado emular su aspecto físico, estilo de juego y hasta su temperamento en la pista.

→**A LA HORA DE JUGAR** podemos elegir entre una considerable cantidad de modos de juego: así, en Arcade y Exhibición disputamos partidos de simples o dobles, con hasta otros tres amiguetes. En el modo Desafío podemos crear un torneo a nuestro gusto. Y en el de entrenamiento, asistimos a un exigente y completo tutorial. Pero el más com-

ROBREDO →

Diez nada menos son los tenistas profesionales que se han incluido en este título, seis de ellos chicos y las otras cuatro, chicas. Martin, Gustavo Kuerten, Henman... Pero para nosotros la estrella es, sin duda alguna, nuestro compatriota.



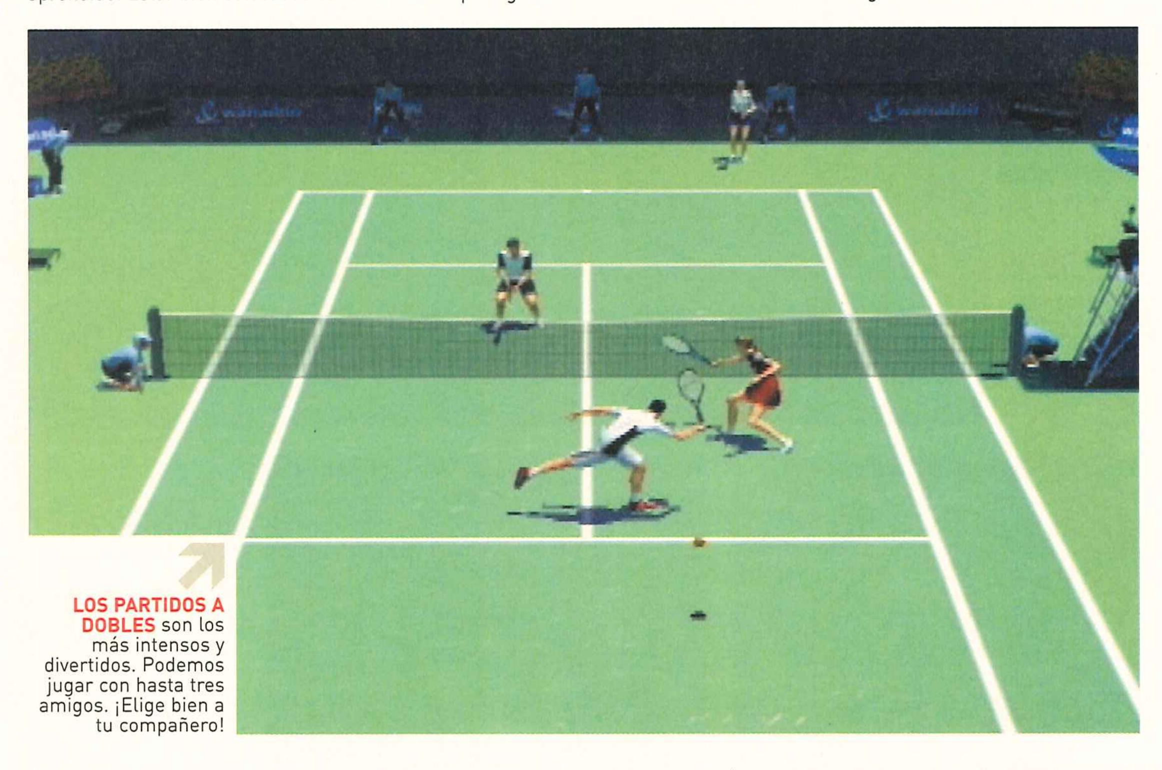




UNA VEZ SOBRE LA PISTA pondremos en práctica lo aprendido. Estar bien colocados es fundamental para ganar.



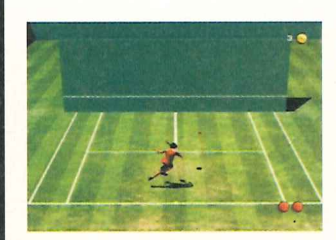
PARA SACAR FUERTE tenemos que apuntar y pulsar el botón cuando la barra de energía esté totalmente llena.



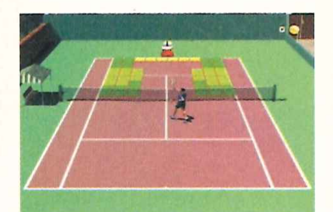
LOS PARTIDOS A DOBLES son los más intensos y divertidos. Podemos jugar con hasta tres amigos. ¡Elige bien a tu compañero!

A ENTRENAR SE HA DICHO

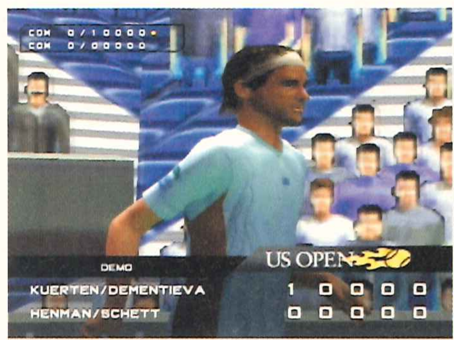
Tras ser duramente vapuleados en los primeros partidos, nada mejor que echar mano del completo entrenamiento que se ha incluido. ¡Se van a enterar los adversarios!

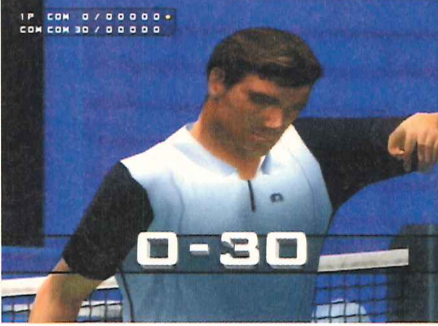


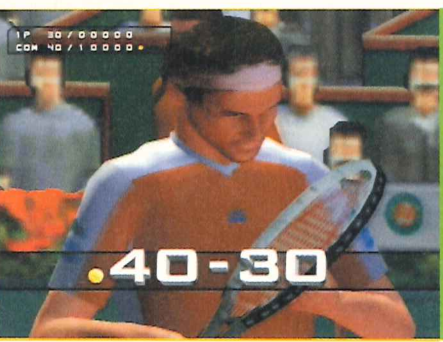
PODEMOS PELOTEAR todo lo que queramos jugando contra un auténtico muro, en un frontón donde nosotros mismos somos el rival con el que jugamos.



UNA MAQUINA LANZAPELOTAS nos ayudará a perfeccionar los distintos tipos de golpes, como mates, voleas, etc. La propia consola nos puntuará según dónde coloquemos la bola.







TENISTAS... CONOCIDOS? Los diez tenistas que se han incluido en este título son jugadores reales, aunque algunos sean de segunda línea. El más conocido de ellos es Kuerten. Además, tampoco el parecido está muy logrado. ¿Reconocéis aquí a Kuerten y Robredo?

pleto es el de Carrera, donde disputamos veinte temporadas con un jugador creado por nosotros. Todo esto sería estupendo si la simulación hubiese estado a la altura del resto. Pero cuando llega el momento de jugar, descubrimos que el movimiento es algo brusco y que la física de la pelota es irreal, lo que hace que el ritmo de los partidos sea irregular. Es un buen juego, pero la simulación es mejorable. HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA LICENCIA** oficial de Roland Garros y del US Open, cuyas pistas están perfectamente recreadas.

■ **SU MODO CARRERA**, que nos permite crear un jugador desde cero y convertirlo en una estrella.

lo peor

■ **SU SIMULACIÓN** es discutible, y puede decepcionar a los amantes de la simulación más real del tenis.

■ **LA AUSENCIA DE TENISTAS** más conocidos. Y los que hay no están muy bien animados.

alternativas

Actualmente el mejor título de tenis para PS2 es, sin duda, **«Smash Court Tennis»** (también en este número). Con una propuesta seria y un exigente simulador, además posee jugadores reales de primera línea. **«WTA Tennis»** está por debajo de «Roland Garros 2002». Y la esperanza llega en «Agassi» o «Virtua Tennis» (si sale, claro)

■ **GRÁFICOS** Los jugadores están bien detallados, pero sus animaciones no están del todo bien enlazadas. El público parece "de papel". **69**

■ **SONIDO** Incluye sonidos de los torneos reales, y además en Surround, consiguiendo una buena ambientación. La música es muy floja. **72**

■ **DURACIÓN** Posee bastantes modos de juego, y el de Carrera es largo de por sí. La opción de cuatro jugadores es otro punto a favor. **82**

■ **DIVERSIÓN** Posee una física bastante irreal de la bola, lo que no gustará a los usuarios más puristas, al generar puntos algo "caóticos". **69**

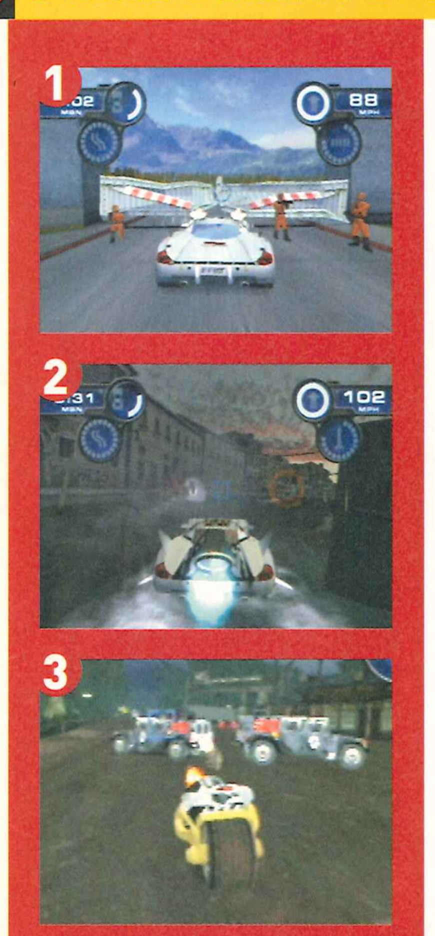
PUNTUACIÓN FINAL 70

valoración

«Roland Garros 2002» se deja jugar y sus modos aseguran bastantes horas de entretenimiento. Es verdad que los fanáticos de este deporte echarán en falta algo más de profundidad y seriedad en la simulación, una recreación más real de la física de la pelota o un ritmo de los partidos más constante. En cualquier caso, el modo Carrera y el multijugador consiguen que este juego pueda ser una opción recomendable, sobre todo ante la escasez de juegos de tenis en el catálogo actual de PS2..



■ VELOCIDAD ■ MIDWAY ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 64,95 € (10.807 ptas.) ■ +13 años ■ Lanzamiento: 15 de junio





UN VEHÍCULO "TRES EN UNO"

Como suele ocurrir con los mejores espías, nuestro coche es más de lo que parece. A lo largo del juego puede transformarse en:

1. **UN COCHE PARA TODO.** Entre los "extras" de nuestro vehículo se encuentran una ametralladora, misiles dirigidos por calor y un turbo. Para recargarlos sólo es necesario visitar (en marcha) nuestro camión/taller.
2. **UNA LANCHA ACORAZADA** que se activa automáticamente cuando caemos sobre ríos o canales. El control y las armas son exactamente las mismas que las del coche.
3. **UNA MOTO** que resulta más rápida pero también es más difícil de controlar. Aparece cuando nuestro coche recibe más del 50% de daño.



NUESTRO COCHE puede disparar para librarse de los espías enemigos que nos atacan en la carretera. Para apuntar mejor, podemos utilizar un punto de mira.







LAS MISIONES que debemos cumplir en cada nivel casi siempre consisten en lo mismo: eliminar a un tipo especial de enemigos, recoger ítems especiales y evitar que se produzcan bajas entre los conductores civiles. Todo resulta bastante sencillo.

UN SUPERCOCHE COMO EL DE BOND

SPY HUNTER

Con un automóvil como éste, en lugar de adelantar, acabamos con los demás coches a golpe de misil. Es lo bueno de ser espías.

■ **LOS COCHES DE LOS AGENTES SECRETOS** no sólo sirven para ligar, también están equipados con ametralladoras, misiles, señales de rastreo... en fin, lo básico para quitarse de enmedio a los espías enemigos. Así pues, con un "buga" como éste es posible lanzarse a recorrer 14 niveles para acabar con una malvada organización llamada "Nostra". Y ésa es nuestra misión en «Spy Hunter», un remake en 3D de un juego del mismo nombre que ya arrasaba en las recreativas hace casi 20 años. Qué recuerdos...

→ **ESTAS DOS VERSIONES SON IDÉNTICAS A LA DE PS2** que apareció hace unos meses, tanto en desarrollo como a nivel técnico: un arcade de conducción entretenido, con un montón de objetivos por nivel, consistentes en eliminar vehículos enemigos o recoger ítems, en el que destacan las transformaciones de nuestro coche. Sí, el vehículo se transforma en lancha en el agua o en moto cuando recibimos unos cuantos disparos. La pena es que ofrece un apartado técnico irregular (especialmente por la brusquedad de sus movimientos) y el modo principal resulta corto, y no se compensa del todo con el modo dos jugadores a pantalla partida. En fin, divertido pero con aspectos discutibles.



NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	72
■ SONIDO	78
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	77

Valoración: Un planteamiento atractivo y un desarrollo bastante divertido se enfrentan a una duración sólo correcta y a unos gráficos algo irregulares. Recomendable pese a todo.

PUNTUACIÓN FINAL 71

GABRIEL PICHOT



■ FÚTBOL ■ ELECTRONIC ARTS ■ 1-4 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 66 € (10.981 ptas.) ■ TP ■ Lanzamiento: Ya disponible







TODA LA COPA DEL MUNDO

Son pocos los juegos que se han esmerado tanto en recrear el Mundial. Es cierto que podéis encontrar algún desliz en las plantillas, pero os parecerá estar de verdad en Corea:

1. **LAS 32 SELECCIONES** participantes están a vuestra disposición para afrontar el campeonato. ¿Cuál queréis? Nosotros la verdad es que lo tenemos claro: ¡como España ninguna!
2. **LOS ESTADIOS** son los 20 oficiales, y su ambientación es de auténtico lujo, con un público que canta de maravilla (los himnos de los equipos, claro).
3. **EL CALENDARIO** de partidos es totalmente fiel al que veremos estos días, empezando por los grupos de clasificación, claro. ¡A ganar!



VIVIR EL MUNDIAL como lo haríamos en Corea y Japón es el principal atractivo de este juego. ¿Os atrevéis a llevar al equipo de Camacho hasta la misma final?





EL ESTILO DE SIMULACIÓN de toda la saga «FIFA» está presente en esta versión mundialista: un control asequible para cualquier tipo de jugador combinado con gran espectacularidad en las jugadas y un abanico de opciones de juego muy amplio.

EL MUNDIAL ELEVADO AL CUBO

MUNDIAL FIFA 2002

El mundial está a punto de acabar en Corea y Japón, pero gracias a este juego podréis seguir disfrutando de todo su espectáculo.

■ **32 SELECCIONES, MÁS DE 700 FUTBOLISTAS REALES** y 20 estadios, o sea, todos los ingredientes del Campeonato del Mundo, con la licencia oficial del torneo, es lo que este juego ofrece a los usuarios de GameCube. Pero tened claro que no se trata de una entrega de «FIFA» como las demás, sino que es un título centrado sólo en el Mundial, por lo que se han eliminado las demás competiciones, así como las selecciones no participantes y los clubes, e inexplicablemente también los comentarios de Lama y González que aparecen en las demás versiones.

→ **SI HAY ALGO QUE NOS LLAMA LA ATENCIÓN** desde el primer momento es su apartado gráfico, sobre todo el increíble parecido de los jugadores con los reales. No tardaréis nada en reconocerlos, como tampoco os costará reconocer el sistema de juego si habéis probado la entrega del 2002. Gracias a una barra de fuerza, podemos precisar la potencia de todos los pases, lo que nos permite mandar el balón donde queramos. Lástima que esto le haga perder fluidez a los partidos, ya que no resulta fácil jugar al primer toque. En fin, un juego completo de cara al Mundial, pero que se os quedará corto tras pasar el verano. HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	85
■ SONIDO	70
■ DURACIÓN	69
■ DIVERSIÓN	84

Valoración: La licencia del Mundial es bastante completa, y sus gráficos y sistema de juego son atractivos, pero la falta de fluidez y su escasa esperanza de vida lo lastran bastante.

PUNTUACIÓN FINAL 78

■ Aquí puedes encontrar el resto de los juegos que salen a la venta este mes.





PS2 - XBOX (Pantallas de PS2)
D. BECKHAM SOCCER

■ FÚTBOL ■ Majesco Sales ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 62,00 € (10.332 ptas.) ■ T.P.

LA POPULARIDAD DEL JUGADOR INGLÉS DAVID BECKHAM, sobre todo en Inglaterra, ha llevado a esta compañía a sacar un juego de fútbol con su nombre... Lo que pasa es que su calidad está muy lejos de competir con los grandes del género, ya que los programadores no han estado muy lúcidos que digamos a la hora de completar casi todos sus apartados. Y decimos "casi" porque su catálogo de opciones es bastante completito: un editor, múltiples y originales modos de juego, un buen puñado de torneos... Pero al saltar al "césped", su apartado apartado gráfico deja bastante que desear y, en general, su apariencia es tan poco real -incluido el propio césped, que es una superficie totalmente lisa, vamos, ¡ un tapete de billar!- que el juego pierde la gracia en apenas dos partidos. Y esto ocurre tanto si llevamos a la "megaestrella" Beckham como si optamos por cualquiera de los otros clubes y selecciones. Sólo para fans del jugador.

valoración De este juego sólo se salva su apartado de opciones y, por qué no, poder soñar que estamos casados con una de las "Spice Girls". **59**



GBA | EL REY ESCORPIÓN

■ ACCIÓN ■ UNIVERSAL ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 52,95 € (8.810 Ptas.) ■ + 11 años



¡Mirad chicos, es The Rock! Tras "triunfar" en el cine, este supercachas llega a GBA dispuesto a rescatar a su novia , abriéndose paso a lo largo de 6 mundos y destrozando enemigos a golpe de espada. Una adaptación con acción, varios finales y un apartado técnico "de segunda".

valoración El Rey Escorpión es parecido a la peli en que se basa: una aventura de "serie B", entretenida pero que se olvida rápidamente. **60**

XBOX | CHAMPIONSHIP MANAGER

■ SIMULACIÓN ■ EIDOS ■ 1 JUGADOR ■ CASTELLANO ■ 69,95 € (11.639 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS

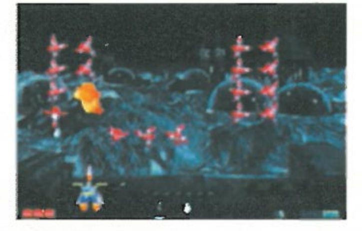


Dirigir un equipo "desde dentro"tiene su miga, como muestra este juego: hay que hacer traspasos, realizar fichajes o preparar entrenamientos, en cualquier equipo de la Liga y con cualquier campeonato. Pero ojo, que es un "simulador de entrenador" puro y duro a base de menús.

valoración Sólo es recomendable para aficionados a este género "de menús" y como no hay otra cosa similar en Xbox a ellos les gustará. **70**

GBA | SPACE INVADERS

■ SHOOT'EM UP ■ ACTIVISION ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 49,95 € (8.311 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



En su día, estos "marcianitos" fueron toda una revolución, y aunque esta versión intente "relanzarlos" con una nueva estética y montones de niveles que superar (más de 100, con 13 naves enemigas distintas y 10 jefes finales), la cosa sigue oliendo a "añejo" y la verdad, no convence mucho.

valoración Nos gastábamos todos los "cuartos" en esto... pero hace 20 años. Ahora no merece la pena más que por un poco de nostalgia... **56**

XBOX | U. F. C. : TAPOUT

■ LUCHA ■ CRAVE ■ 1 - 2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 69,95 € (11.639 Ptas.) ■ +13 años



La Lucha Total es un "deporte" en el que vale cualquier estilo de lucha . El juego traslada bien esto, con 25 luchadores, todos los golpes "burros" y un nivel técnico bueno, aunque el editor es pobretón. Para hacer el cafre con un amigo no está mal, pero le falta un modo para cuatro jugadores.

valoración Como debut de la lucha libre en Xbox no está mal y os puede valer, pero esperamos que salgan otros más completos y atractivos **70**

PSone | STRIKERS 1945

■ SHOOT'EM UP ■ MIDAS ■ 1 -2 JUGADORES ■ INGLÉS ■ 24,95 € (4,151 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



Ahh, las recreativas clásicas... ¿cuántas monedas de 25 pelas habremos gastado en Strikers, con sus seis aviones "reales", esos enemigos inagotables y esos jefazos? Ahora revivimos todo en PSOne, con una conversión que mantiene la clave del original: su enorme diversión.

valoración Puede que sus gráficos sean prehistóricos, pero por su diversión y capacidad de "enganche" no ha pasado el tiempo en absoluto. **70**

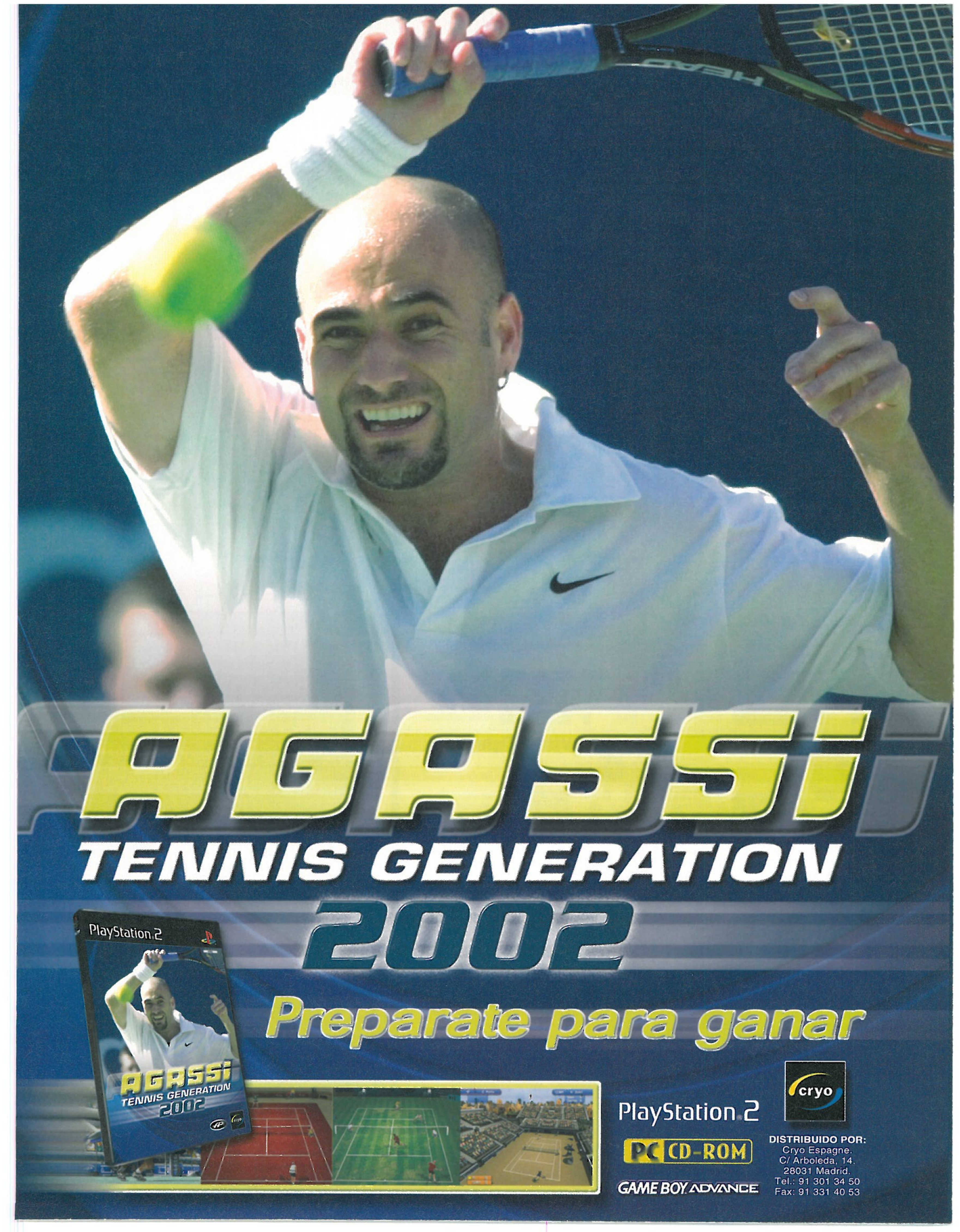
GBA | GT ADVANCE RALLY 2

■ RALLIES ■ THQ ■ 1 - 2 JUGADORES ■ CASTELLANO ■ 49,95 € (8.311 Ptas.) ■ TODOS LOS PÚBLICOS



¿Un género tan complejo como el rally en una portátil? ¡Sin problemas! Este cartucho trae toda la diversión del género, el habitual "saco" de opciones (transmisión, neumáticos, escuderías), y unos gráficos más que buenos que incluyen hasta repeticiones de las mejores carreras.

valoración Exigente, divertido y variado: así nos gusta que sea un buen juego de rallies. Y en eso este cartucho cumple con creces. **79**



AGASSI
TENNIS GENERATION
2002
Preparate para ganar
PlayStation 2
PC CD-ROM
GAME BOY ADVANCE
cryo
DISTRIBUIDO POR:
Cryo Espagne.
C/ Arboleda, 14.
28031 Madrid.
Tel.: 91 301 34 50
Fax: 91 331 40 53

SELECCIÓN HOBBY CONSOLAS

NUEVA ENTRADA EN LISTA

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1 Star Wars: Rogue Leader
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR: 1 · MESES EN LISTA: 3



El "síndrome Star Wars" ha pegado muy fuerte en la redacción, y todavía estamos viciados con este juego.

2 Metal Gear Solid 2
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR: 2 · MESES EN LISTA: 5



Konami ha sacado el, hasta ahora, máximo jugo a la consola de Sony, con la segunda entrega de «MGS».

3 Final Fantasy X
PLAYSTATION 2

POSICIÓN ANTERIOR: 3 · MESES EN LISTA: 2

Tidus nos ha cautivado con los preciosos gráficos y el envolvente argumento de «Final Fantasy X».

4 Medal of Honor Frontline
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: 5 · MESES EN LISTA: 2



Ni el mismísimo Steven Spielberg podría pensar que un juego rivalizaría en realismo con sus películas.

5 Pro Evol. Soccer
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: 4 · MESES EN LISTA: 5

Aunque ya estamos jugando con las betas de «Pro 2», este título sigue siendo el objeto de nuestros "piques".

6 Gran Turismo 3
PLAYSTATION 2



POSICIÓN ANTERIOR: 6 · MESES EN LISTA: 5

Si quieres tirarte horas y horas frente a un juego coches, no cabe duda: ésta es la mejor alternativa.

7 Spider-Man
PS2, GAMECUBE, XBOX



POSICIÓN ANTERIOR: - · MESES EN LISTA: 1



Jugar a este título y quedar enganchado a él (nunca mejor dicho), es todo uno: "Spidey" mola para todas las consolas.

8 Virtua Fighter 4
PLAYSTATION 2





POSICIÓN ANTERIOR: 7 · MESES EN LISTA: 3







El mejor exponente de la lucha en la nueva generación, hasta el momento, es este juegazo que nos trae Sega.

9 Pikmin
GAMECUBE

POSICIÓN ANTERIOR: - · MESES EN LISTA: 1



Si estáis cansados de jugar a títulos todos iguales, es que aún no habéis probado esta joya de la estrategia.

10 Final Fantasy VII
PLAYSTATION

POSICIÓN ANTERIOR: - · MESES EN LISTA: 1

Uno de los juegos que popularizaron el género del rol en las consolas de 32 bits, sigue siendo uno de los mejores.

LOS PREFERIDOS DE...



Manuel del Campo		Rubén J. Navarro		David Martínez		Roberto Ajenjo	
1 SW: Rogue Leader	GC	1 Pikmin	GC	1 Metal Gear Solid 2	PS2	1 Final Fantasy VII	PS
2 Metal Gear Solid 2	PS2	2 Spider-Man	GC	2 SW: Rogue Leader	GC	2 Metal Gear Solid 2	PS2
3 Virtua Fighter 4	PS2	3 Luigi's Mansion	GC	3 Medal of Honor	PS2	3 Final Fantasy X	PS2
4 Final Fantasy X	PS2	4 SW: Rogue Leader	GC	4 Gran Turismo 3	PS2	4 Pro Evol. Soccer	PS2
5 Pro Evol. Soccer	PS2	5 Final Fantasy X	PS2	5 GTA III	PS2	5 Gran Turismo 3	PS2
6 Medal of Honor	PS2	6 Medal of Honor	PS2	6 Pro Evol. Soccer	PS2	6 SW: Rogue Leader	GC
7 Spider-Man	XBOX	7 Alone in the Dark IV	PS2	7 Final Fantasy X	PS2	7 Medal of Honor	PS2
8 Project Gotham	XBOX	8 Devil May Cry	PS2	8 Virtua Fighter 4	PS2	8 R.E. Code: Veronica	DC
9 Gran Turismo 3	PS2	9 RE Code: Veronica	PS2	9 V-Rally	GBA	9 Virtua Tennis 2k2	DC
10 Virtua Tennis 2k2	DC	10 Max Payne	PS2	10 Luigi's Mansion	GC	10 Broken Sword	PS

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona en base a las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS MÁS ESPERADOS



1 Resident Evil
GAMECUBE

Ha bast ado u de cara a los zombies (que falt a les hac la primera entr juego en PS sea ahora la joya más codiciada para la 128 bits de Nintendo.



2 Zelda
GAMECUBE

Mucha gente se ha echado las manos a la cabeza por el nuevo aspecto de Link en GC (como él mismo hace en esta pantalla), pero seguro que el juego cumplirá las expectativas.



3 Mario Sunshine
GAMECUBE

¡Mario va a volver a las consolas! Sí, con un juego para GameCube que promete muchas novedades junto a toda la diversión de siempre.



4 Pro Evolution Soccer 2
PLAYSTATION 2

La segunda entrega del mejor simulador de fútbol para PlayStation 2 ya está en Japón, y todos estamos deseando que salga a la venta aquí, en España.



5 Metroid Prime
GAMECUBE

Sólo hace falta ver lo alucinantes que son las pantallas que se han publicado sobre este juego, para estar seguro de que la nueva aventura de Samus será flipante.

LOS 5... JUEGOS

1 ROGUE LEADER

Las batallas espaciales de "La Guerra de las Galaxias" nunca han lucido mejor aspecto. Si queréis sentiros como Luke durante el asalto a la Estrella de la Muerte, este es vuestro juego.

TU OPINIÓN CUENTA

Envíanos tus 10 favoritos o tus críticas (con foto) a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS c/ Los Vascos nº 17. 28040 Madrid Indicando en el sobre: Los mejores
- losmasesperados.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@hobbypress.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@hobbypress.es



VUESTRAS CRÍTICAS



VIRTUA FIGHTER 4



La críticas llegadas a nuestra redacción durante este mes han sido muy variadas. Ahí van algunas de ellas.

@ Ha mejorado bastante

Daniel (Madrid)

Creo que el juego ha mejorado bastante desde que jugué a la versión de DC, que me pareció patética (los gráficos eran penosos y los movimientos no acompañaban). Lo que más mola son los gráficos, aunque el "jagging" es muy exagerado pero el detalle de las pisadas en la nieve me ha gustado mucho.

VALORACIÓN: 87

✉ Las mejores "piñas"

David "Gothic" (León)

A mí me gusta prácticamente cualquier juego de lucha, pero la verdad es que con pocos me lo he pasado tan bien como jugando con «Virtua Fighter 4». Su simulación es muy realista y lo mejor de todo son los efectos especiales que acompañan a todos nuestros golpes. ¡Pero si casi duelen de verdad!

VALORACIÓN: 94

@ No supera a «Tekken»

Javares (Madrid)

Me compré este juego después de leer vuestras críticas y, la verdad es que gráficamente me ha parecido alucinante, pero debéis reconocer que tanto en la variedad de los luchadores como en lel control no le llega a «Tekken» a la suela del zapato.

VALORACIÓN: 78

El mes que viene mandad vuestras críticas sobre:

F. FANTASY X

¡Y no olvidéis enviar vuestra foto!



VUESTROS FAVORITOS

1 Metal Gear Solid 2 — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 1 · Meses en lista: 4
En el juego tendrá que esconderse mucho, pero en las listas de éxitos, a Snake le gusta estar bien visible.

2 Zelda: Ocarina of Time — NINTENDO 64
Posición anterior: 2 · Meses en lista: 5
Link ya es todo un clásico sin usar los gráficos de dibujos animados... ¿cómo será cuando llegue en "cell shading"?

3 Final Fantasy VII — PLAYSTATION
Posición anterior: 3 · Meses en lista: 4
Nadie ha podido resucitar a Aeris, pero eso no ha sido impedimento para que «FFVII» siga siendo el mejor.

4 Metal Gear Solid — PLAYSTATION
Posición anterior: - · Meses en lista: 1
Snake usará todos los medios que necesarios para mantenerse en esta lista por mucho tiempo.

5 Final Fantasy IX — PLAYSTATION
Posición anterior: 5 · Meses en lista: 4
Yitán (no confundir con cierto jugador de fútbol francés...) sigue siendo de los preferidos de esta saga rolera en PS.

6 Final Fantasy VIII — PLAYSTATION
Posición anterior: 6 · Meses en lista: 5
El trío de entregas de la saga «Final Fantasy» para PS se completa con la gran aventura de Squall Lionheart.

7 Super Smash Bros. Melee — GAMECUBE
Posición anterior: - · Meses en lista: 1



Los personajes más famosos de Nintendo se dan de tortas en su primera aparición para GameCube.

8 Final Fantasy X — PLAYSTATION 2
Posición anterior: - · Meses en lista: 1
El mejor rol llega a PS2, y también a la lista de favoritos. Lo hace despacito, pero seguro que llegará más alto.

9 Devil May Cry — PLAYSTATION 2
Posición anterior: 7 · Meses en lista: 5
Cazar marionetas tiene mérito, pero seguir inmovible en la lista de favoritos es una proeza aún mayor, ¿verdad?

10 Super Mario 64 — NINTENDO 64
Posición anterior: - · Meses en lista: 1



No cabe ninguna duda: Miyamoto se propuso crear una obra de arte con este juego, y desde luego, lo consiguió.

QUÉ SE HA DICHO DE...

	Medal of Honor Front.		V-Rally 3	
HC	Logra hacernos creer que estamos en una película.	91	El poco peso de los coches os obligará a jugar con paciencia.	87
GamePro	Este juegazo es un póster que reclama que compres una PS2.	10	Es un buen juego, pero no resulta tan emocionante como debería.	7
IGN.com	Algunos niveles son increíbles, aunque otros son repetitivos.	80	Por debajo de juegos como «GT3», este título es el mejor de la saga.	77
EGM	Las misiones son muy lineales, lo mejor es su ambientación.	83	Es un juego de coches muy sólido, pero quizá demasiado corto.	65

•HC: Revista Hobby Consolas •GamePro: Revista Inglesa •IGN.com: Web USA •EGM: Revista USA

CON MÁS "FUERZA" DE "STAR WARS"



SNES

2 SUPER STAR WARS

Mitad plataformas y mitad fases de combate, logramos toda la emoción de la peli.



32X

3 STAR WARS ARCADE

Gracias a los avances de Megadrive, podemos pilotar una nave X-wing poligonal.



PS

4 MASTERS OF TERAS KASI

Los combates con sable láser son los protagonistas de este juego de lucha 3D.



PS2/XBOX

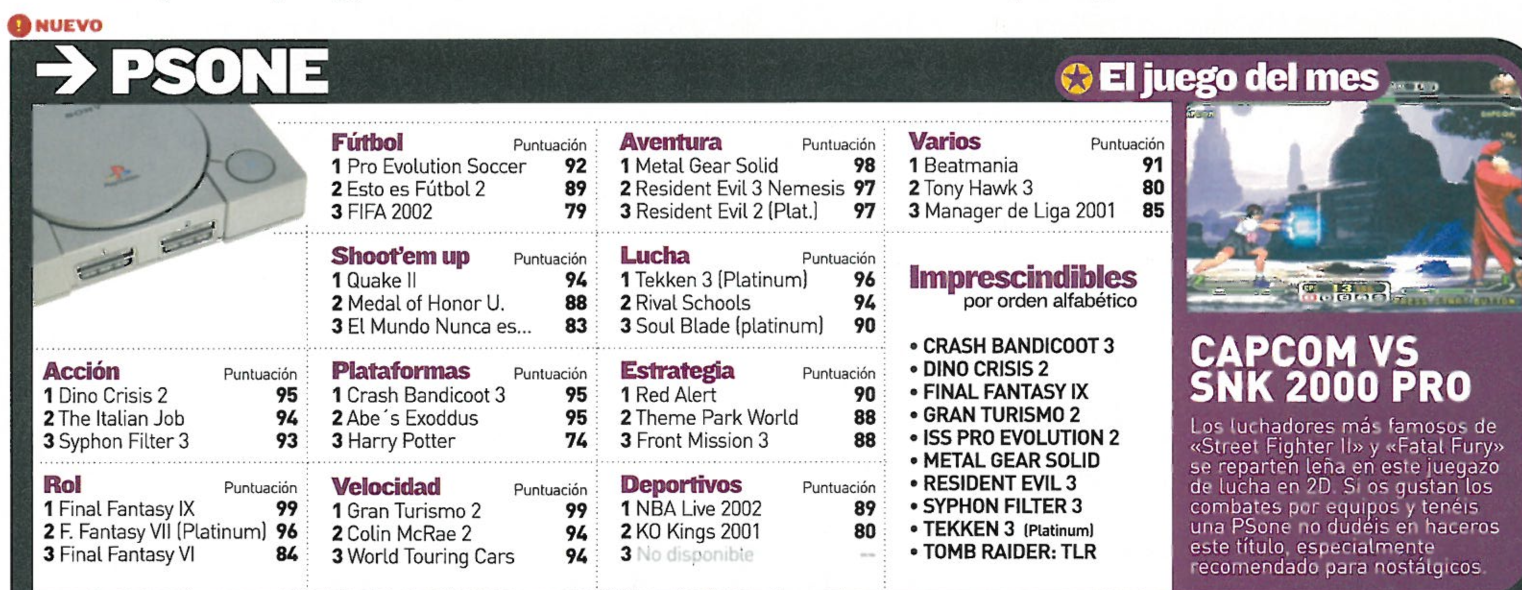
5 JEDI STARFIGHTER

Las naves del Episodio II, el poder de la Fuerza y la mejor ambientación en PS2.

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos de cada consola clasificados por géneros

NUEVO



PSONE

Fútbol	Puntuación
1 Pro Evolution Soccer	92
2 Esto es Fútbol 2	89
3 FIFA 2002	79

Aventura	Puntuación
1 Metal Gear Solid	98
2 Resident Evil 3 Nemesis	97
3 Resident Evil 2 (Plat.)	97

Varios	Puntuación
1 Beatmania	91
2 Tony Hawk 3	80
3 Manager de Liga 2001	85

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake II	94
2 Medal of Honor U.	88
3 El Mundo Nunca es...	83

Lucha	Puntuación
1 Tekken 3 (Platinum)	96
2 Rival Schools	94
3 Soul Blade (platinum)	90

Acción	Puntuación
1 Dino Crisis 2	95
2 The Italian Job	94
3 Syphon Filter 3	93

Plataformas	Puntuación
1 Crash Bandicoot 3	95
2 Abe´s Exoddus	95
3 Harry Potter	74

Estrategia	Puntuación
1 Red Alert	90
2 Theme Park World	88
3 Front Mission 3	88

Rol	Puntuación
1 Final Fantasy IX	99
2 F. Fantasy VII (Platinum)	96
3 Final Fantasy VI	84

Velocidad	Puntuación
1 Gran Turismo 2	99
2 Colin McRae 2	94
3 World Touring Cars	94

Deportivos	Puntuación
1 NBA Live 2002	89
2 KO Kings 2001	80
3 No disponible	--

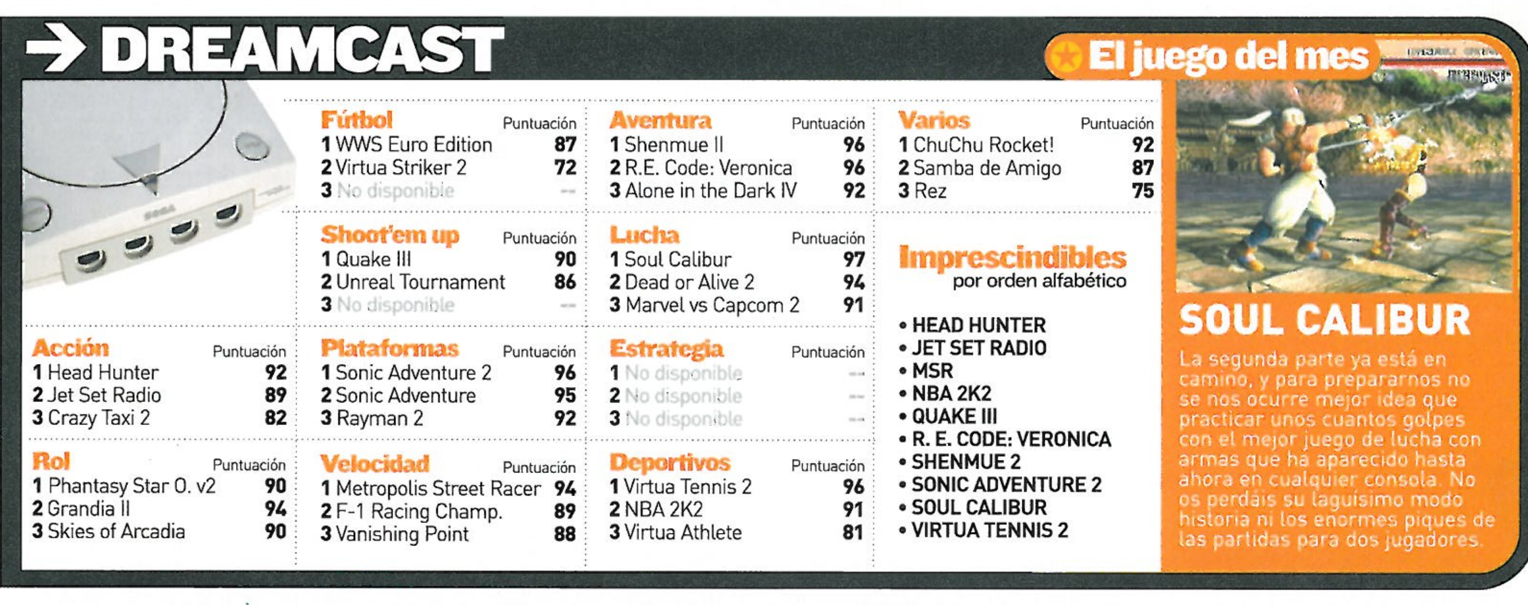
Imprescindibles
por orden alfabético

- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- FINAL FANTASY IX
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SYPHON FILTER 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

El juego del mes

CAPCOM VS SNK 2000 PRO

Los luchadores más famosos de «Street Fighter II» y «Fatal Fury» se reparten leña en este juegazo de lucha en 2D. Si os gustan los combates por equipos y tenéis una PSone no dudéis en haceros este título, especialmente recomendado para nostálgicos.



DREAMCAST

Fútbol	Puntuación
1 WWS Euro Edition	87
2 Virtua Striker 2	72
3 No disponible	--

Aventura	Puntuación
1 Shenmue II	96
2 R.E. Code: Veronica	96
3 Alone in the Dark IV	92

Varios	Puntuación
1 ChuChu Rocket!	92
2 Samba de Amigo	87
3 Rez	75

Shoot'em up	Puntuación
1 Quake III	90
2 Unreal Tournament	86
3 No disponible	--

Lucha	Puntuación
1 Soul Calibur	97
2 Dead or Alive 2	94
3 Marvel vs Capcom 2	91

Acción	Puntuación
1 Head Hunter	92
2 Jet Set Radio	89
3 Crazy Taxi 2	82

Plataformas	Puntuación
1 Sonic Adventure 2	96
2 Sonic Adventure	95
3 Rayman 2	92

Estrategia	Puntuación
1 No disponible	--
2 No disponible	--
3 No disponible	--

Rol	Puntuación
1 Phantasy Star O. v2	90
2 Grandia II	94
3 Skies of Arcadia	90

Velocidad	Puntuación
1 Metropolis Street Racer	94
2 F-1 Racing Champ.	89
3 Vanishing Point	88

Deportivos	Puntuación
1 Virtua Tennis 2	96
2 NBA 2K2	91
3 Virtua Athlete	81

Imprescindibles
por orden alfabético

- HEAD HUNTER
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K2
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE 2
- SONIC ADVENTURE 2
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS 2

El juego del mes

SOUL CALIBUR

La segunda parte ya está en camino, y para prepararnos no se nos ocurre mejor idea que practicar unos cuantos golpes con el mejor juego de lucha con armas que ha aparecido hasta ahora en cualquier consola. No os perdáis su laguísimo modo historia ni los enormes piques de las partidas para dos jugadores.

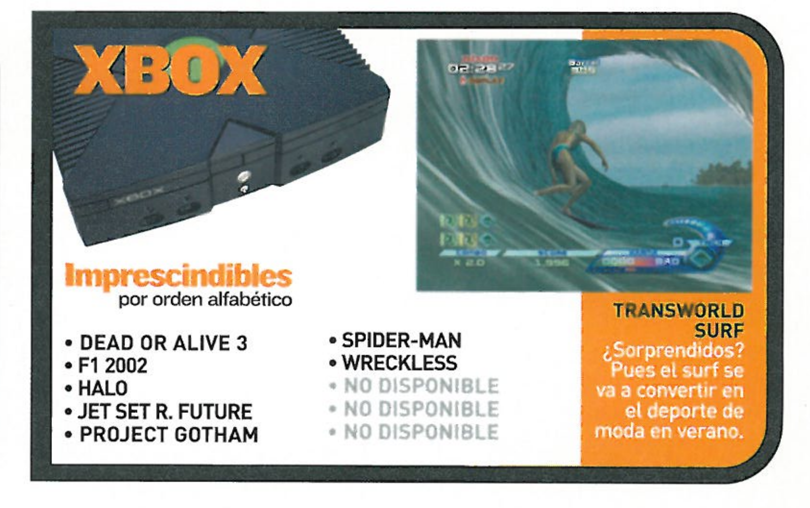


GAMECUBE

Imprescindibles
por orden alfabético

- BLOODY ROAR P. FURY
- F-1 2002
- LUIGI´S MANSION
- PIKMIN
- SPIDER-MAN
- SUPER SMASH BROS
- SW: ROGUE LEADER
- TONY HAWK 3
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

PIKMIN
El creador de Mario, Shigeru Miyamoto, se desmarca con un divertido juego de estrategia.



XBOX

Imprescindibles
por orden alfabético

- DEAD OR ALIVE 3
- F1 2002
- HALO
- JET SET R. FUTURE
- PROJECT GOTHAM
- SPIDER-MAN
- WRECKLESS
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE
- NO DISPONIBLE

TRANSWORLD SURF
¿Sorprendidos? Pues el surf se va a convertir en el deporte de moda en verano.

→ PLAYSTATION 2

Fútbol — Puntuación
1 Pro Evolution Soccer 91
2 FIFA 2002 90
3 Esto es Fútbol 2002 90

Aventura — Puntuación
1 Metal Gear Solid 2 96
2 Devil May Cry 96
3 RE Code Veronica X 93

Varios — Puntuación
1 Ag. Inline Skating ! 90
2 Tony Hawk 3 90
3 Time Crisis II 85

Shoot'em up — Puntuación
1 M. of Honor. Frontline 90
2 Half Life 90
3 007 Agente en fuego... 83

Lucha — Puntuación
1 Virtua Fighter 4 91
2 Tekken Tag Tournament 87
3 Dead or Alive 2 85

Acción — Puntuación
1 Grand Theft Auto 3 93
2 Max Payne 89
3 Spider-Man ! 82

Plataformas — Puntuación
1 Jak & Daxter 93
2 Crash Bandicoot 80
3 Rayman Revolution 87

Estrategia — Puntuación
1 Dropship 82
2 Age of Empires II 72
3 Kessen 70

Rol — Puntuación
1 Final Fantasy X 97
2 Grandia III 83
3 Shadow Hearts 80

Velocidad — Puntuación
1 GT 3 A-Spec 99
2 F-1 2002 ! 90
3 V-Rally 3 ! 87

Deportivos — Puntuación
1 NBA 2002 87
2 KO Kings 2001 80
3 NBA Street 81

Imprescindibles
por orden alfabético

- DEVIL MAY CRY
- FINAL FANTASY X
- GRAN TURISMO 3
- JAK AND DAXTER
- MEDAL OF HONOR: FR.
- METAL GEAR SOLID 2
- PRO EVOL. SOCCER
- RE CODE: VERONICA X
- SILENT HILL 2
- VIRTUA FIGHTER 4

El juego del mes



SPIDER-MAN THE MOVIE

Después de arrasar en la taquilla de los cines de medio mundo, el hombre araña llega dispuesto a acabar con el crimen a bordo de nuestra PS2. Y encima esta será la única versión que contará con voces en castellano, así ¿quién se resiste a salvar al mundo?

→ GAME BOY COLOR

Fútbol — Puntuación
1 Ronaldo V-Football 90
2 Barça Football (Color) 82
3 No disponible --

Aventura — Puntuación
1 Alone in the Dark IV 92
2 The Fish Files 89
3 Tomb Raider: C. Sword 85

Varios — Puntuación
1 Tetris (Color) 90
2 Pokémon Puzzle Ch. 89
3 Pokémon Trading Card 87

Shoot'em up — Puntuación
1 No disponible --
2 No disponible --
3 No disponible --

Lucha — Puntuación
1 Street Fighter Alpha 91
2 X-Men 89
3 Killer Instinct 85

Acción — Puntuación
1 Metal Gear Solid 96
2 Perfect Dark 95
3 Spiderman 83

Plataformas — Puntuación
1 Donkey Kong (Color) 99
2 Mario Bros DX (Color) 93
3 Monstruos, S.A. 68

Estrategia — Puntuación
1 No disponible --
2 No disponible --
3 No disponible --

Rol — Puntuación
1 Zelda O. of Season/Ages 95
2 Pokémon Cristal 85
3 Harry Potter 83

Velocidad — Puntuación
1 Top Gear Rally 2 (Color) 91
2 Wacky Races 89
3 F-1 WGP II (Color) 80

Deportivos — Puntuación
1 Mario Tennis (Color) 92
2 All Star Tennis (Color) 92
3 Ready 2 Rumble (Color) 91

Imprescindibles
por orden alfabético

- ALONE IN THE DARK IV
- DONKEY KONG
- HARRY POTTER
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON CRISTAL
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER: CURSE...

El juego del mes

RONALDO V-FOOTBALL

El mundial está en juego, y las mejores jugadas ya no hace falta verlas en diferido por televisión. Ahora podemos vivirlas en la pequeña pantalla de nuestra Game Boy Color gracias a este simulador, que viene arropado por la licencia de, nada menos, un excampeón del mundo.

→ GAME BOY ADVANCE

Fútbol — Puntuación
1 ISS 82
2 No disponible --
3 No disponible --

Aventura — Puntuación
1 No disponible --
2 No disponible --
3 No disponible --

Varios — Puntuación
1 Tony Hawk 3 85
2 Chu Chu Rocket! 85
3 Super Dodge Ball 71

Shoot'em up — Puntuación
1 Doom 90
2 Iridion 3D 71
3 No disponible --

Lucha — Puntuación
1 Street Fighter 90
2 Final Fight One 85
3 Tekken Advance 81

Acción — Puntuación
1 Castlevania 86
2 Spiderman 81
3 Jedi Power Battles 84

Plataformas — Puntuación
1 Super Mario Adv. 2 91
2 Wario Land 4 87
3 Super Mario Advance 86

Estrategia — Puntuación
1 Advance Wars 88
2 Park Builder 85
3 No disponible --

Rol — Puntuación
1 Golden Sun 90
2 No disponible --
3 No disponible --

Velocidad — Puntuación
1 Mario Kart S. Circuit 95
3 V-Rally 3 ! 92
3 F-Zero 88

Deportivos — Puntuación
1 Fila Decathlon 69
2 No disponible --
3 No disponible --

Imprescindibles
por orden alfabético

- ADVANCE WARS
- CASTLEVANIA
- CHU CHU ROCKET!
- DOOM
- ISS
- MARIO KART
- S. MARIO ADVANCE 2
- STREET FIGHTER
- TONY HAWK 3
- WARIO LAND 4

El juego del mes



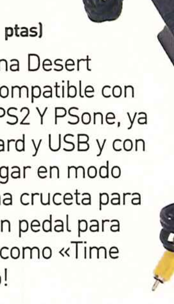
V-RALLY 3

Ya nos conquistó cuando sólo protagonizaba juegos de PSone, y ahora ha vuelto a hacerlo en su versión portátil. El rally de Infogrames puede presumir de tener el mejor apartado técnico que se ha visto nunca en una consola de bolsillo ¡con coches en 3D y todo¡ y encima resulta de lo más entretenido.

Los mejores accesorios para sacarle el máximo partido a tu consola.

MEJORA TU CONSOLA

Una pistola casi real para nuestra PS2





- **Nombre:** Pistola con retroceso
- **Compañía:** Hypnosys
- **Consola:** PS2 ■ **Precio:** 40 € (6.655 ptas)

Realizada a partir del diseño de una Desert Eagle, la pistola de Hypnosys es compatible con todos los juegos de disparo para PS2 Y PSone, ya que cuenta con conexiones standard y USB y con un interruptor que nos permite jugar en modo GCon1 y GCon2. También tiene una cruceta para desplazarnos por el escenario y un pedal para agacharnos o recargar en juegos como «Time Crisis II». ¡Y encima con retroceso!



Valoración: ★★★☆

La pantalla oficial de PSone

- **Nombre:** PSONE LCD SCREEN ■ **Compañía:** SONY
- **Consola:** PSONE ■ **Precio:** 199 € (33.110 ptas)

Por fin podemos jugar a Psone en casi cualquier parte gracias a esta pantalla de 5 pulgadas con altavoces estéreo y control de brillo. Se conecta en la parte trasera de la consola, y utiliza la fuente de alimentación de Psone o un adaptador para el mechero del coche. Lo único que le falla es que necesita una toma de corriente por no traer batería.

Valoración: ★★★☆

GBA sale por la tele



- **Nombre:** Convertidor GBA TV
- **Compañía:** Hypnosys ■ **Consola:** GBA ■ **Precio:** N.D.

Este kit para ver los juegos de la portátil en la tele incluye una nueva carcasa para GBA, cables de vídeo, una fuente de alimentación y varios destornilladores, porque hay que desmontar la consola para su uso. Pero es muy sencillo de instalar y ofrece una gran calidad de imagen en dos tamaños: pantalla completa y 70%. Eso sí, su instalación anula la garantía de nuestra portátil.

Valoración: ★★★☆

La mejor jugada del mundial en GC



- **Nombre:** 2002 FIFA STARTER KIT
- **Compañía:** THRUSTMASTER
- **Consola:** GC ■ **Precio:** 30.95 €

Además de contar con la licencia oficial de la FIFA, este control Pad para GC cuenta con turbo, botones programables y un diseño de lo más futbolero. Y eso no es todo, el starter kit también incluye una tarjeta de memoria de 59 bloques.

Valoración: ★★★★

NUEVO

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

	VOLANTES	PISTOLAS	PADS CONTROL	TARJETAS	VARIOS
PS2	GT FORCE Con Force Feedback 162,21 € (+ juego GT3) (26.989 ptas.)	GUN CON 2 La pistola oficial 32,99 € (5.489 ptas.)	DUAL SHOCK 2 Fiable a tope 38,79 € (4.790 ptas.)	PELIKAN CARD El doble de megas 60,04 € (9.990 ptas.)	MANDO DVD SONY Nuevas funciones para ver DVDs. 42.04 € (6.995 ptas.)
PSONE	SPEEDSTER 2 Realismo soberbio 78,07 € (12.990 ptas.)	 BLAZE FALCON Con mira láser 51,02 € (8.489 ptas.)	 UPXUS D. SHOCK Precio genial 17,97 € (2.990 ptas.)	 MGK CARD Memoria barata y con funda 7,15 € (1.190 ptas.)	DONE TFT Pantalla portátil 180.24 € (29.989 ptas.)
GC	BLACK THUNDER Con licencia. N.D.	 NO DISPONIBLE	FIFA STARTER KIT Pad y memoria 30,95 € (5.149 ptas.)	 MEMORY CARD GC Tarjeta oficial 20,00 € (3.328 ptas.)	 GBA CABLE Conecta GC con GBA 15,00 € (2.496 ptas.)
XBOX	MODENA 360 Como un Ferrari 79,95 € (13.300 ptas.)	NO DISPONIBLE	VORTEX El mando más cómodo y fiable N.D.	THRUSTMASTER La más barata con 8 megas 39,70 € (6.605 ptas.)	 DVD KIT Para poder ver pelis DVD 49.95 € (8.310 ptas.)



Expertos en videojuegos


CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199

CABLE RGB NINTENDO

29,95

C. MORADO, NEGRO Y M. TRANSP. NINTENDO

32,95

MEMORY CARD 59 NINTENDO



19,95




MEMORY CARD LOGIC 3 59 4 MB MORADO

16,95

PACK 3-IN-1 STARTER PACK PRO PLAY
44,95

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE CON PEDALES

59,95



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY	67,95
BURNOUT	59,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER	69,95
LUIGI'S MANSION	59,95
NBA COURTSIDE 2002	59,95
SONIC ADVENTURE 2	59,95
SUPER SMASH BROS. MELEE	59,95
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	67,95
VIRTUA STRIKE 3	59,95
WAVE RACE: BLUE STORM	59,95



BATMAN VENGEANCE

59,95

CRAZY TAXI

59,95

F1 2002

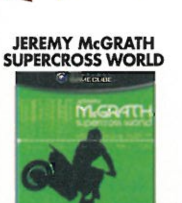
64,95

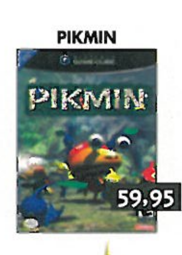
INTERNATIONAL WINTER SPORTS

69,95



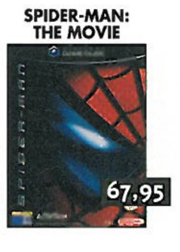
007 A. EN FUEGO CRUZADO	agosto
SSX TRICKY	agosto
ZOOCUBE	agosto
TOP GUN	agosto
SMUGGLER'S RUN 2: WARZONE	agosto
LOST KINGDOM	agosto
WORM BLAST	agosto
GAUNTLET DARK LEGACY	agosto
X-MEN FIGHTING	septiembre
RACE OF CHAMPIONS	septiembre

JEREMY McGRATH SUPERCROSS WORLD

59,95

PIKMIN

59,95

RED CARD

64,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE

67,95

SPY HUNTER

64,95

TARZAN FREERIDE

59,95





GAME BOY ADVANCE


MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA
99,95

ICE AGE: LA EDAD DE HIELO

49,95

KONAMI COLLECTOR'S SERIE: ARCADE CLASSICS


57,95

CRASH BANDICOOT XS	52,95
GOLDEN SUN	44,95
HARRY POTTER Y LA P. FILOSOFAL	49,95
INT. SUPESTAR SOCCER	54,95
MARIO KART SUPER CIRCUIT	41,95
SONIC ADVANCE	54,95
SPYRO: SEASON OF ICE	49,95
SUPER MARIO ADVANCE	41,95
SUPER MARIO ADVANCE 2	44,95
WARIOLAND	41,95

LILO & STITCH

49,95

PRO TENNIS WTA TOUR

57,95

SPIDER-MAN: THE MOVIE

52,95

SPY HUNTER

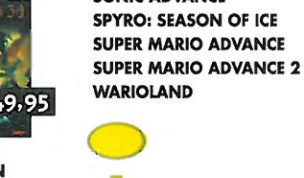
49,95

STAR WARS EP. 2: EL ATAQUE DE LOS CLONES

49,95

WOLFENSTEIN 3D

49,95





EL PLANETA DE LOS SIMIOS

29,95

FINAL FIGHT ONE

29,95

LADY SÍA
39,95

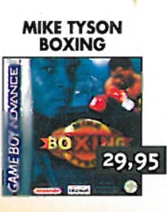
MEGAMAN BATTLE NETWORK
29,95



ZOOCUBE	agosto
WIZARDRY	agosto
STUART LITTLE 2	agosto
SCOOBY DOO THE M. PICTURE	agosto
SPIRIT	agosto
AGGRESIVE INLINE	septiembre
M. HOFFMAN'S PRO BMX 2	septiembre
GO GO BECKHAM	septiembre
THE JUNGLE BOOK	septiembre
FRANKESTEIN	septiembre

MEN IN BLACK

29,95

MIKE TYSON BOXING

29,95

NO RULES GET PHAT

39,95

SUPER BUST-A-MOVE

29,95

SUPER DODGE BALL

29,95

SUPERSTREET FIGHTER II TURBO REVIVAL
29,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD



CONTROLLER DUAL SHOCK 2



DVD REMOTE CONTROL SONY



DVD REMOTE STEPS



PLAYSTATION 2 299,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2




MEMORY CARD SONY 8 MB



PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER



VOLANTE PRO PLAY MONZA




¡RESÉRVALO YA!

59,95

Compra AGGRESSIVE INLINE y llévate estos AURICULARES de regalo

LANZAMIENTO 24 JULIO

promociones del mes

309,95

PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS

319,95

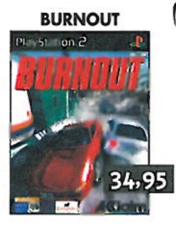
PLAYSTATION 2 + METAL GEAR SOLID 2

superofertas del mes

ARMY MEN RTS



BURNOUT



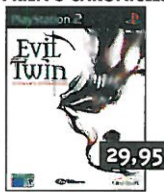
CRAZY TAXI



DRAGON RAGE



EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



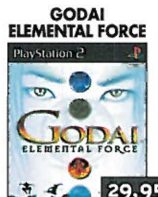
F1 RACING CHAMPIONSHIP



FORMULA ONE 2001



GODAI ELEMENTAL FORCE



GRAN TURISMO 3: A-SPEC 29,95

LOTUS CHALLENGE 29,95

MIDNIGHT CLUB 32,95

ONIMUSHA



PENNY RACERS



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X



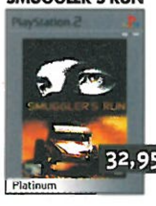
RUMBLE RACING



SHIFTERS



SMUGGLER'S RUN






SPY HUNTER



SUPER BUST-A-MOVE



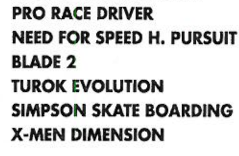
TARZAN FREERIDE



TEKKEN TAG TOURNAMENT




¡resérvalos ya!



IRON EAGLES MAX	agosto
PAC-MAN WORLD 2	agosto
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	agosto
LEGEND OF ALON D'AR	agosto
PRO RACE DRIVER	agosto
NEED FOR SPEED H. PURSUIT	septiembre
BLADE 2	septiembre
TUROK EVOLUTION	septiembre
SIMPSON SKATE BOARDING	septiembre
X-MEN DIMENSION	septiembre



pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 31 de julio.

pedidos por internet www.centromail.es



Informática y videojuegos

A CORUÑA — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 · TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago — C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 · TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz — C/ ADRIANO VI, 4 · TEL: 945 134 149

ALICANTE — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 · AV. GRAN VÍA, s/n · TEL: 965 246 951

ALICANTE — C/ PADRE MARIANA, 24 · TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm — AV. DE LOS LIMONES, 2 · ED. FUSTER JUPITER · TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 · TEL: 965 467 959

ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 14 · TEL: 950 260 643

BALEARES Palma — C.C. PORTO PI CENTRO · AV. I. GABRIEL ROCA, 54 · TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza — C/ VIA PUNICA, 5 · TEL: 971 399 101

BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA-GLORIES · AV. DIAGONAL, 280 · TEL: 934 860 064

BARCELONA — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 · C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n · TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 · TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 · TEL: 932 966 923

BARCELONA — C.C. DIAGONAL MAR · AV. DIAGONAL MAR, 3 · TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona — C/ SOLEDAT, 12 · TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona — C.C. MONTIGALÁ · C/ OLOF PALME, s/n · TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V. — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 · AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 · TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 · TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró — C/ SAN CRISTOFOR, 13 · TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró — C.C. MATARÓ PARK · C/ ESTRASBURG, 5 · TEL: 937 586 781

BURGOS — C.C. LA PLATA, LOCAL 7 · AV. CASTILLA Y LEÓN · TEL: 947 222 717

CÁCERES — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 · TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez — C/ MARIMANTA, 10 · TEL: 956 337 962

CASTELLÓN — AV. REY DON JAIME, 43 · TEL: 964 340 053

CÓRDOBA — C.C. ZOCO CORDOBA, L. 15-A · Av. J. M. Martirell, s/n · TEL.: 957 468 076

GIRONA — C/ EMILI GRAHIT, 65 · TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres — C/ MORERIA, 10 · TEL: 972 675 256

GRANADA — C/ RECOGIDAS, 39 · TEL: 958 266 954

GRANADA Motril — C/ NUEVA, 44 · EDIF. RADIOVISION · TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián — AV. ISABEL II, 23 · TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún — C/ LUIS MARIANO, 7 · TEL: 943 635 293

HUELVA — C/ TRES DE AGOSTO, 4 · TEL: 959 253 630

JAÉN — PASAJE MAZA, 7 · TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño — AV. DOCTOR MUGICA, 6 · TEL: 941 207 833

LAS PALMAS — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 · CTRA. GENERAL NORTE, 12 · TEL: 928 418 218

LAS PALMAS — Pº DE CHIL, 309 · TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 · TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29 · AUTOVIA GC-1. SALIDA 28

LEÓN — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 · TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 · TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 · TEL: 917 011 480

MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 · TEL: 915 278 225

MADRID (B. PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 · AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n · TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 · AV. GUADALAJARA, s/n · TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. — C/ MAYOR, 58 · TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas — C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26 · TEL: 916 520 387

MADRID Getafe — C/ MADRID, 27 POSTERIOR · TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 · AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 · TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles — AV. PORTUGAL, 8 · TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 · TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 · CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 · TEL: 916 562 411

MADRID Villalba — C.C. PLANETOCIO, L. 58-59 · Av. Juan Carlos I, 46 · TEL.: 918 492 379

MÁLAGA — C/ ALMANSA, 14 · TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 · EDIF. OFISOL · TEL: 952 463 800

MURCIA — C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n · EDIF. CONDESTABLE · TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona — C/ PINTOR ASARTA, 7 · TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA — C.C. VIALIA, LOCAL 6 · ESTACIÓN DE RENFE · 36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo — C/ ELDUAYEN, 8 · TEL: 986 432 682

SALAMANCA — C/ TORO, 84 · TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 · TEL: 922 293 083

SEVILLA — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 · AV. ANDALUCÍA, S/N · TEL: 954 675 223

SEVILLA — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 · PZA. LEGIÓN, s/n · TEL: 954 915 604

TARRAGONA — AV. CATALUNYA, 8 · TEL: 977 252 945

TOLEDO — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 · C/ VIENA, 2 · TEL: 925 285 035

VALENCIA — C/ PINTOR BENEDITO, 5 · TEL: 963 804 237

VALENCIA — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A · C/ EL SALER, 16 · TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent — C/ VICENTE BLASCO IBAÑEZ, 4 · TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID — C.C. AVENIDA · Pº ZORRILLA 54-56 · TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao — PZA. ARRIQUIBAR, 4 · TEL: 944 103 473

ZARAGOZA — C/ CADIZ, 14 · TEL: 976 218 271

NUEVAS TIENDAS

ASTURIAS Oviedo — C.C. LOS PRADOS. LOCAL 12 · C/ FDEZ. LADREDA, s/n · TEL: 985 119 994

BALEARES Palma M. — C/ BOLSERIA, 10 · TEL: 971 727 663

BALEARES Inca — C/ PELAIRES, 10 · TEL: 971 883 140

BARCELONA Manresa — C.C. CARREFOUR, LOCAL 12 · C/ Alvar Aalto, s/n · TEL: 938 730 838

LAS PALMAS — C.C. SIETE PALMAS · Avda. FELO MONZÓN, s/n

CREACIÓN NUEVOS CENTRO MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres forma parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

HBC

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-07-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

PLAYSTATION 2

Deus Ex: The Conspiracy

MODO CHEAT
Entra en la pantalla de imágenes, notas y objetivos. Pulsa L2, R2, L1, R1, Start, Start y Start. Se mostrará un nuevo apartado con nuevas opciones, como modo Dios, todas las opciones, todas las armas, todas las habilidades... Vamos, como un cacharro de Teletienda. ¡Tiene de todo! Algunas opciones necesitarán ser reactivadas tras entrar en un área nueva.



Dune

LA CASA DE ATREIDES
Esta fase entra en el modo de entrenamiento, pero vamos a ayudarte para que te hagas con el sistema de juego. Tras matar al primer guarda, abre la puerta principal usando una palanca que hay en el muro de la derecha. Tras atravesarla te darán un arma láser. En este nivel, necesitarás cuatro tiros para cargarte a los guardianes. Tras matar al segundo guardia, encontrarás un panel de control a la derecha. El código para el panel se muestra en el muro que hay a su derecha. Pasa por la puerta y mata a los dos guardias que quedan. Para salir necesitas coger una tarjeta que se le cae al último guardia. Pasa por encima de él para cogerla, acércate a la ranura e introdúcela.

Ecco The Dolphin

UN PARTIDITO
Ve al nivel Poers Of Levitation y busca la sala donde está el clan General. Nada hasta el muro que se mueve. En el suelo, cerca de una de las luces naranjas hay un balón de fútbol (¿?). Cógelo y ve a la pantalla de selección de



nivel. Tendrás disponible una opción para el "Dolphin Soccer", un minijuego. ¿Fichará alguien de nuestra liga a Ecco?

NIVELES DE BONIFICACIÓN
Completa el juego en la dificultad alta. Podrás acceder a dos niveles de bonificación en dos dimensiones. ¡Como en los viejos tiempos!

Evil Twin

LOS CÓDIGOS QUE SOÑABAS
Introduce las siguientes combinaciones de botones como códigos. ¡Carámbanos y retruécanos! ¡Tienen truco!

CÓDIGO
TRUCO
✖, ■, ▲, ✖, ●
Vidas ilimitadas
●, ▲, ▲, ■, ✖
Super disparo
■, ▲, ✖, ▲, ●
Fuego rápido
●, ●, ✖, ▲, ■
Indicaciones del arma
■, ●, ✖, ▲, ●
Modo francotirador
●, ■. ●, ▲, ✖
Rebotes

Grandia 2

JUEGO ALTERNATIVO
Pásate el juego una vez y vuelve a jugar. Aparecerán nuevos items en varias localizaciones. ¿Qué esperabas? ¿Una tele en color? ¿Una raqueta?

BOOK OF WAR
¿Ya has jugado al Walnut game con los carro? Parece un poco inútil, ¿no? Pues ten un poco de paciencia y gana en él seis veces. Al volver al juego, te darán el Book of War. Aaaah, ahora son muy simpáticos, claro...

EL ESCENARIO ESPECIAL
Una vez que Roan se una a tu grupo por segunda vez (ya convertido en rey y todo), deja Cyrum Kingdom y ve a Raul Hills. Habrá un escenario nuevo. Entra y ve a las ruinas de Raul Hills 1. Una vez allí te encontrarás con unos demonios. Son muy chungos de matar (prueba con el hielo, parece que funciona mejor). En estas ruinas encontrarás armaduras, items que duplican tu SP, tu EXP y uno que te da 1000 monedas mágicas. También podrás encontrar el Fairy Egg (en la columna más alta). Merece la pena entrar, que luego llega el combate final y nos quedamos en calzoncillos, amiguetes. La verdad es que nos mola este juego, sí.



Grand Theft Auto 3

ITEMS PARA LA AMBULANCIA
Hombre, no es que te den un retrato firmado del doctor Nacho Martín, pero estos items no están nada mal. Cuando no vayas en una misión normal, móntate en la ambulancia y presiona R3.
* Salva a 35 transeúntes y aparecerá una recarga fuera de cualquiera de tus "save points".
* Salva a 70 transeúntes y aparecerá una píldora de adrenalina.
* Completa el nivel 12 de la ambulancia y recibirás un ítem de carrera infinita.

¡Ah! No tienes que salvar a los transeúntes de forma consecutiva, sino que te lo puedes montar como quieras (no pienses mal) a lo largo del juego. ¡Qué chollo!

"ÑAPA" PARA EL COCHE
Lo de ser mafioso hace que nuestro coche tenga a veces algunas imperfecciones: agujeros de bala, capós abrasados... Todo eso. Si tu vehículo ha resultado dañado y quieres repararlo sin gastarte un euro, ve a tu garaje y aparca el coche. Sal andando y espera a que se cierre el portón. Entra de nuevo y ¡córcholis! ¡El coche está arreglado!

MÁS VIDA
Para este truco tan... controvertido necesitas un coche que no sea una ambulancia, un taxi, un camión de bomberos, un coche patrulla o uno del FBI. A continuación, busca una prostituta (créeme, sabrás cuándo estás delante de una). Párate cerca y se acercará para "ofrecer sus servicios". Tras subirse en el coche (tu dinero bajará), llévala a un lugar apartado y detén el coche... En fín, ya sabes qué pasará luego. El caso es que tu dinero descenderá un poco, pero tu vida aumentará. ¡En algunos momentos puede llegar a ponerse al 125 por ciento!

Jonny Moseley Mad Trix



MODO CHEAT
Ve a la pantalla de "Press Start". Mantén pulsados L2 + L3 + R1 + abajo + cuadrado + círculo (en orden). Todos los personajes (incluyendo a Skier X), todos los trajes y todos los esquíes se desbloquearán. ¡Hala, ni que fuera Navidad!

Manager de Liga 2002

NOMBRES CON ESTRELLA
Está claro que algunos nombre triunfan más que otros. Si te llamas Leonardo tienes muchas posibilidades de ser famoso, si te llamas Octavio puedes ser futurólogo y, si te pones estos nombres en el juego, podría ocurrir que tengas ventajitas...

NOMBRE
VENTAJA
MINTED
Más dinero
NO BRAINER
Auto-selección de táctica
AWESOME
90% de habilidad
HYPERACTIVE
Correr rápido
RUN OF FORM

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Devil May Cry

¡Hola, Hobby Consolas! Mi nombre es curro y os escribo para contaros unas cosas que he descubierto en el «Devil May Cry» y que me parecen muy interesantes.
- En la misión dos, antes de la pelea contra Phamtom, en el puente que se derrumba, veréis al final cinco gemas rojas. No las cojáis ya que, si las dejáis, cuando volváis allí en la misión 16 serán muchísimo más grandes y os darán 500 gemas.
- En la misión 15 no es necesario ir a por la Nightmare-B y perder el tiempo ya que en la misión 19, antes de encontrarte a los Nobody, te la encontrarás encima de la cama, al cruzar el espejo (si ya la tienes no aparece nada).
- Por último, un consejo para pasarte el modo "Dante Must Die". Juega en el modo normal varias veces, acumulando las "estrellas infernales", las "aguas benditas" y sobre todo los "intocables". Entonces, juega en el modo "Dante Must Die". Tendrás cerca de 200000 gemas rojas. Espero que os sirvan estos trucos. sin más, me despido, amigos.

Curro Santa - Olalla (Granada)

ENVÍA TUS TRUCOS

Manda o solicita trucos escribiendo a:

- Hobby Press, S.A. HOBBY CONSOLAS
  c/Los Vascos nº 17. 28040 Madrid
  Indicando en el sobre: Trucos
- trucoslectores.hobbyconsolas@hobbypress.com
- trucosalacarta.hobbyconsolas@hobbypress.com

Ganar todos los juegos
FANTASY
Comprar cualquier jugador
QUICK DRY
Construcción rápida del estadio
HEALING HANDS
Curación rápida
MUST BE BLIND
Árbitro... esto, poco riguroso
SUN BURN
Siempre soleado (¡qué bonito!)

Mister Mosquito

■ MADRE MOSQUITO
Mantén pulsado L1 y presiona arriba, derecha, izquierda, abajo, cuadrado, cuadrado, R1, R1 y R1, todo ello en la pantalla de selección de personaje. Un sonidillo te informará de que lo has hecho bien.

■ PADRE MOSQUITO
Ahora tendremos la parejita. Introduce el truco anterior. Luego, ve otra vez a la pantalla de selección de personaje, mantén oprimido L2 y pulsa arriba, derecha, izquierda, abajo, cuadrado, cuadrado, R2, R2, y R2. Bzzzzz...

■ MINIJUEGO
Mi díptero amigo, aquí tienes un truco del almendruco para poder jugar con un amiguete. Ten pulsados al mismo tiempo Start + Select en el mando dos después de encender la consola. Presiona cuadrado para avanzar, X para saltar y triángulo (cuando el medidor energético esté a tope) para hacer un super ataque.

■ AÑO DOS
Rellena los dieciséis Tanques Ex que hay para desbloquear el Año Dos. ¿Quién dijo que un mosquito vivía poco?

■ TRAJE ESPECIAL
Desbloquea todos los colores que hay para tu traje en cada nivel y tendrás una "vestimente" chachi.



Moto GP 2

Nos gustan las motos, y mejor con este truco:

■ MODO LEYENDAS
Abre los retos que van del 62 al 66, ambos inclusive. El nuevo reto, el 67, será el modo Leyendas. A ver si puedes con él...



Mundial FIFA 2002

■ EQUIPOS COMPLETOS
¡Pues sí, Manolo! ¡El jugador se acerca peligrosssamente al área rival! Parece que tiene unos trucos para nuevas selecciones continentales. ¡Va a usarlos! ¡Sobre barro, horquilla cerrada derecha! Ah, no, eso es de otro deporte...

SELECCIÓN
REQUISITO
AMÉRICA
Gana la Copa del Mundo con un equipo americano
EUROPA
Gana la Copa del Mundo con un equipo europeo
ASIA
Gana la Copa del Mundo con un equipo asiático
ÁFRICA
Adivínalo...
MUNDIAL
Desbloquea las cuatro selecciones continentales

Parappa The Rapper 2

■ MODO SHURIKEN
Mantén pulsados los gatillos R1 + R2 y elige un escenario en la pantalla de selección. Unos shurikens reemplazarán a los botones durante una canción. Sigue el ritmo, hermano.

■ GORROS DE COLORES
Completa el juego para desbloquear el gorro azul para Parappa. Si te lo vuelves a pasar con este gorro, también estará disponible el color amarillo. Y si te lo pasas una vez más, esta vez con el gorro amarillo, obtendrás el gorro rosa. En los tres casos, tendrás que pulsar el stick analógico derecho en la pantalla de Press Start para activar el gorro. Son tan mooonos...

■ TEST DE CANCIONES
Pásate el juego con el gorro amarillo (te acabamos de contar cómo se consigue, hombre) y aparecerá una caseta de perro en la que podrás escuchar las canciones de los niveles en los que hayas acabado con "Cool".



Police 24/7

■ ANOTHER MISSION
Pásate el juego una vez en el modo normal y, además de activar nuevos retos para el modo correspondiente, abrirás la opción Another Mission en la que podrás jugar a la versión original del juego, que tiene un recorrido completamente distinto con respecto al del modo Arcade normal. ¡Si hasta los textos vienen en japonés!



Pro Evolution Soccer

■ JUGADORES DE BONIFICACIÓN
Gana la "Master League" de primera división y tendrás 11 jugadores extra en el modo Freeloan. Repite esto dos veces más y tendrás los 33 personajes extra que hay escondidos por ahí.

TRUCOS A LA CARTA

Operation Winback

Manolo Ruano (Córdoba)

¡Hola! Os pido que a ver si me podríais decir un truquillo del «Operation Winback». ¿Cómo te sacas todos los personajes? Yo es que sólo tengo los terroristas y el grupo de Jean Luc. ¿Y cómo te sacas todas las pantallas y niveles para jugar multiplayer? Bueno, gracias. Me llamo Manolo.
Encantado, yo me llamo... Huuuy, casi te lo digo, je, je. No, yo soy igual que Yen y no quiero que nadie se entere de cómo me llamo. Para tener a todos los personajes de multijugador, pulsa rápidamente arriba, abajo, abajo, derecha, derecha, derecha, izquierda, izquierda, izquierda e izquierda. A continuación ten pulsado círculo y presiona Start, todo ello en la pantalla de "Press Start". Se oirá el sonido de una escopeta. Tienes que introducir el código antes de que empiece el modo demostración.

Gran Turismo 3

Eduardo García (Sevilla)

Hola, amigos de Hobby Consolas, os felicito por la revista. Soy Eduardo y me pregunto si me podríais decir trucos de alguno de «GT 3». Muchas gracias.
Hombre, poder, podemos. Otra cosa es que queramos... Es bromilla, hombre, ahí va un truco para ese "peaso" juego de coches, mientras llega la versión Concept. Ve al Menú Principal, elige el modo Arcade, Carrera Única y en selección de dificultad, pulsa a la vez L1 y R1. La dificultad pasará de "Profesional" a "Difícil". Este juego no es para cualquiera. ¡Necesitarás nervios de acero!

Smash Court Pro Tournament

■ RED ACE
Gana el juego en modo Arcade, dentro de la dificultad alta y controlando a un tenista masculino, no perder nunca. Elige el modo Exhibición y pasa a Rafter en la pantalla de selección de personaje.

■ HITOMI YOSHINO
Completa el juego en el modo Arcade, con dificultad alta, sin perder y con un personaje femenino. Elige el modo Exhibición y pasa a Rafter en la pantalla de selección de personaje.

■ DIFICULTAD DEFINITIVA
Pásate el modo Time Attack en el nivel de dificultad alto. ¡Ahora verás lo que es el "infienno", chaval! Ni vas a ver las pelotas...



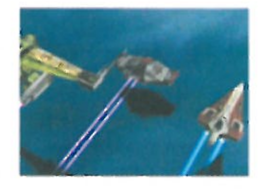
Star Wars: Jedi Starfighter

■ ¡TOMA CÓDIGOS, PADAWAN!
Escribe estos códigos en la pantalla correspondiente. Son bonitos, baratos y guardan sorpresas que alegrarán este mundo gris en el que vivimos.

CÓDIGO
TRUCO
QUENTIN
Invencible
NOHUD
Desactivar monitores de cabina
DIRECTOR
Otros ángulos de cámara
JARJAR
Controles puestos al revés
SIMON
Imágenes secretas de Simon
MAGGIE
Mensaje oculto del programador (qué cosas)

■ TAMBIÉN TENEMOS NAVES
Venga, no seas comodón. Cumple estos objetivos tan dificilillos, que ya verás qué naves consigues luego.

NAVE
OBJETIVO



Advanced Freefall
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 1
Advanced Havoc
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 3
Advanced Jedi Starfighter
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 4
Advanced Zoomer
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 3
Artillero de la República
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 3 Misión 5
Sabaoth Fighter
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 2 Misión 5
TIE Fighter (¡ha vuelto!)
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 1 Misión 4
X- Wing (otro clásico)
Consigue el objetivo de bonificación en Acto 1 Misión 3
Slave 1
Consigue el objetivo escondido en todas las misiones y tendrán la querida nave de Boba Fett. ¡Estupendo!



Star Wars: Racer 2

■ PERSONAJES PARA TODOS

Haz lo que te indicamos a continuación para desbloquear a todos estos nuevos personajes:

PERSONAJE
OBJETIVO
Anakin del Episodio I
Consigue la "fastest lap" en todas las pistas
Darth Maul
Consigue la puntuación KO más alta en todas las pistas
Darth Vader
Desbloquea a Anakin (Episodio I), Watto y Darth Maul. Además, gana el Modo Torneo con alguno de ellos
Sebulba (Episodio I)
Consigue la primera posición en los tres torneos
Watto
Obtén la "fastest three lap" en todas las pistas

■ TODAS LAS PISTAS

Completa las pistas en el Modo Torneo para desbloquearlas en los otros modos de juego.

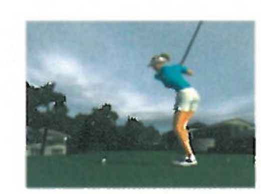
■ REPARAR SIN PERDER VELOCIDAD

Mantén presionados al mismo tiempo los gatillos L2+R2 y tu vaina se arreglará sin que tu velocímetro lo note.

Tiger Woods PGA Tour 2002

■ PERSONAJES DE REGALO

Que sí, que ya verás como te caen bien estos chicos. ¡Vienen de todas partes, dispuestos a



retarte! Para controlarlos, entra en la pantalla de códigos y escribe los siguientes.

CÓDIGO
PERSONAJE
RDRANOAEL30
Justin Leonard
GZEPOL10R
Solita López
WAWAGINAT07I
Melvin "Yosh" Tanigawa

■ TROFEOS

Consigue los siguientes parámetros:

TROFEO
REQUISITO
Aces Wild
Haz un "hole on one" en el Tiger Challenge
Back to Back
Haz dos eagles consecutivos en el Tiger Challenge
Birdie Buster
Haz doce birdies consecutivos en el Tiger Challenge
Birdie Streak
Haz seis birdies consecutivos en el Tiger Challenge (¡cuánto birdie!)
Eagle Extravaganza
Haz cuatro eagles en un round en el Tiger Challenge
Fairway Challenge
Golpea en todos los "fairways" en un round en el Tiger Challenge
GIR Challenge
Golpea todos los greens en regulación en el Tiger Challenge
Long Distance Drive
Haz un drive de más de 350 yardas en el Tiger Challenge
Long Putt
Haz un putt de más de 55 pies en el Tiger Challenge
Pin Seeker
Golpea el poste en el Tiger Challenge
Scenario Challenge
Completa todos los escenarios del Tiger Challenge
Tiger Ch. Completion
Completa el Tiger Challenge (obviamente...)
Top of the Tournam.
Acaba en primera posición en todos los torneos del Tiger Challenge

■ ...Y MÁS RECORRIDOS

Como dicen en mi pueblo, "si aquí no farta de na". Crea tu propio golfista (que no golfo) y consigue las siguientes cantidades de dinero para poder acceder a estos recorridos.

CANTIDAD
RECORRIDO
50000$
Princeville
200000$
Black Rock
400000$
Royal Birkdale

Vampire Night

■ MODO FREE PLAY

John Carpenter y sus colegas se equivocaron de oficio. Ahora resulta que donde triunfa eso del miedo es en el mundo de las consolas. Mientras estamos a la espera del nuevo «Resident» (que ya se está haciendo más larga que el piropo de un tartamudo), Sega nos trae este jueguecito. Para activar el modo Free Play, tienes que completar todas las misiones de entrenamiento (cada icono tiene tres cosas debajo de él). Ahora tendrás disponible la modalidad Free Play dentro del modo Arcade.

■ AYUDA EN EL CAPÍTULO 3

Seguramente hayas tenido dudas acerca de hacia dónde ir al final del hall del capítulo 3.



Para averiguarlo, sigue leyendo nuestros consejitos y verás como la cosa mejora. Empiezas el nivel con el jefazo tirándote objetos en llamas. Coge alguno de esos objetos. La cámara se girará y verás una estatua en cada lado del hall. Dispara a la estatua de la izquierda para ir a la izquierda y a la de la derecha para ir por ese camino. Si disparas a las dos estatuas, irás por el camino de la que hayas destruído primero. ¡Caramba, era así de fácil!

■ ITEMS EN EL MODO ESPECIAL

Este modo es de los que se agradecen en un juego de disparos, ¿verdad? Bueno, vamos al grano. No podrás conseguir todos los items hasta que vayas por la mitad del camino. Para que no te dejes ninguno, ahí va la lista completa, en el orden en que van apareciendo a lo largo del juego: Magazine +2, magazine +4, magazine +8, magazine infinite, bullet x1.2, bullet x1.5, bullet x2.0, silver bullet, silver 925 bullet, shotgun bullet, machinegun bullet, magnum bullet, gatling gun bullet, launcher bullet, comical bullet, army gloves, hunters gloves, score ring, hunters earring, silver earring, holy earring, spirit brooch, angel brooch, members badge, silver badge, dream badge, mystic charm, Holmes spectacles, psychic goggles, life +1, life +2, life +5, credit +2, credir +4, credit +6, credit +10, credit infinite, garlic powder, silver powder, warp 2, warp 3, warp 4, warp 5, warp 6, maidens sigh, maidens gloom, score x2, score x4, angels wink, angels kiss, angels miracle, devils whisper. Si te falta alguno para completar un casillero, busca los que tengan una interrogación.

Virtua Fighter 4

■ POSES DE VICTORIA CLÁSICAS

Usa a un luchador creado por ti para alcanzar el segundo nivel Kyu. Mantén presionados al mismo tiempo los botones de puñetazo + patada + guardia durante la repetición del combate.



Otro modo de hacerlo es usar tu personaje hasta que alcance el rango de Tercer Dan. Ahora ten pulsados los botones de puñetazo + patada durante la repetición. ¡Ay, cuántos recuerdos me vienen, qué "tennura"!

■ MODELOS DEL PRIMER VF

Llega con tu personaje al Primer Dan. Selecciona ese luchador y ten pulsados puñetazo + patada hasta que empiece el combate. Ups, este tipo me suena.

■ ESCENARIO DE DURAL

Utiliza a un luchador que tú mismo hayas creado y consigue el rango Emperor o Great Emperor. Desbloquearás el escenario del hangar en el modo Versus.

■ CONTROLAR A DURAL

Derrota a la adorable muchachita metálica en el modo Kumite. Ahora dirígete al modo Versus y estará allí esperándote.

■ CABEZA DE CERDO

Derrota a un oponente diez veces seguidas en el modo Versus. El juego os mostrará una cabeza de cerdo en lugar de la suya. ¡Ahora sí que puedes humillar a tus amigos bien!

TRUCOS DE LOS LECTORES

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Tekken TT

He descubierto un pequeño truco en el «Tekken Tag Tournament». Primero tienes que adquirir el modo "Tekken Bowl" y comienzas una partida en ese modo. Después, elígete un personaje fuerte y que sea como un robot (Yoshimitsu, Gun Jack...), a continuación apunta (con la mira que tienen los robots) a la izquierda de la pantalla donde está Boskonovitch. Si le tiras el bolo con fuerza y te sale bien, oirás un K.O. y temblar la pantalla. A la siguiente tirada verás que Boskonovitch no está y eso lo puedes hacer con todos los que animan del público. Es muy divertido y, si además de derribar a Boskonovitch haces 270 puntos o más, te lo ganas para poder usarlo.

Antonio López (e-mail)

EL TONTOTRUCO

Metal Gear Solid 2

■ UN CÓDIGO TOTALMENTE INÚTIL

Hay que ver, la de trucos que nos está dando este juego. Presiona rápidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖ y ● en la pantalla de códigos. Se oirá la voz de Snake, pero a parte de esto el código no hace absolutamente nada.Y digo yo, ¿para eso les pagan los honorarios a los programadores? Ay, Kojima, que bromista.



GAMECUBE

Batman Vengeance

■ COMBINACIONES

Usa tu bat-mando para poner estas combinaciones de botones en el menú principal, mientras tu madre hace el puré con la bat-idora. Huy, qué chiste más malooo...



COMBINACIÓN
TRUCO
L, L, R, R, L, R, L, R
Todos los movimientos y puntos
Y, X, Y, X, L, R, L, R
Bat-lanzador ilimitado
L, R, Y, B, L
Batarangs ilimitados
L, R, Y, X
Batarangs eléctricos ilimitados
L, R, Y, Y
99 items para todo
L, R, R, L, R, R, L, R, L, R, R, L
Bruce en nivel del almacén

Bloody Roar: Primal Fury

■ TRUCOS VARIADOS

Gana el juego una vez para tener el Movie Player. Si lo haces dos, se abrirá el Com Battle. Con tres, el Kid Mode. Con cuatro, el Big Kid Mode. Con cinco, el Super Buff Mode. Pasalo seis para el modo sin muros. Siete, para el modo de "muros débiles". Ocho para romper los muros sólo en el round final. Nueve para cámara lenta. Diez para el modo Turbo. Once para no poder bloquear. Doce para el modo Experto. Con trece, se activará el modo Knock Down Battle. Con catorce se abre el Human Mode. Con quince, el Beast Mode. Con dieciséis, el Hyper Mode. Si lo pasáis diecisiete veces saldrá una foto de Paula Vázquez en bikini... Que es broooma, pilluelos.



Cel Damage

■ CÓDIGOS

Entra en la pantalla de selección de personaje, elige "Load" e introduce uno de estos nombres.

CÓDIGO
TRUCO
FATHEAD
Modo Cheat
CODY
Invencible
PENCILS
Modo "Pen and Ink"
FANPLASTIC
Gráficos de plástico
MELEEDEATH
Armas Melee
HAZARDOUS
Armas Hazard
UNIQUEWPNS
Armas Personal
MOVEITNOW
Power ups de movimiento
MULTIPLEX!
Secuencias FMV
BRAINSALAD
Brian The Brain / Escenario del espacio
EARLSPLACE
Conde Earl / Escenario de Transilvania
WHACKLAND
Whack Angus / Escenario del desierto
TWRECKSPAD
T. Wrecks / Escenario de la jungla

Crazy Taxi

■ CARRO SECRETO

Mantén L + R pulsados en la pantalla de selección de personaje. Suelta L y luego R. Vuelve a pulsar L + R y suéltalos simultáneamente. Ahora pulsa A. Debería sonar una especie de campanilla de confirmación. Tu personaje se montará en una bici. ¡Ey, esto no es un taxi, me lo han cambiado!

■ MODO EXPERTO

Pulsa al mismo tiempo L + R + Start en el menú principal. Mantenlos pulsados hasta que aparezca la pantalla de selección de personaje y luego presiona A. Aparecerá la frase "Expert Mode" en la esquina superior izquierda.



■ SIN FLECHAS

Mantén pulsados R + Start después de elegir tu tiempo límite y antes de que empiece la pantalla de selección de personaje. Un mensajillo te avisará de que lo has hecho bien. ¡A ver cómo juegas ahora, listo!

■ SIN INDICADOR DE DESTINO

Venga, más difícil todavía. Haz lo mismo que en el truco anterior, pero pulsando L + Start. Chaval, o te sabes el itinerario como los buenos taxistas o estás perdido.

■ MODO ANOTHER DAY

Pulsa R en la pantalla de selección de personaje y suéltalo. Vuelve a tenerlo pulsado y presiona A. Aparecerá un mensaje de confirmación. Ahora, algunas posiciones del juego habrán cambiado. ¡Con lo que cuesta aprendérselas!

■ CÁMARAS DISTINTAS

Comienza el juego en el modo Arcade u Original. Mantén pulsados L + R y presiona Y en el mando 3 (¿tienes tres mandos? ¡pues estarás forrado!). Se mostrará un velocímetro. Pulsando los otros botones del mando podrás poner perspectiva en primera persona, visión de cámara o volver a la normalidad.

Dave Mirra BMX 2

LOS BOTONES SON TUS AMIGOS

Aprende a adorarlos, aprende a amarlos, porque con los botones de tu mando, bien combinados, puedes ser muy feliz. Si no te lo crees, pulsa las siguientes combinaciones en el menú principal para comprobarlo.

COMBINACIÓN
TRUCO
↑, →, ↓, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ←, →, →, ↓, B
Código Maestro

↑, ←, ↓, →, →, ←, ↑, ↓, ↑, →, B
Mike Diaz

↑, ←, ↓, →, →, ←, ←, ↓, ↑, ←, B
Amish Guy

↑, ←, ↓, →, ↓, ↓, →, ↓, ↓, ←, B
Todas las bicis

↑, ↓, ↓, ←, →, ↓, B
Elegir nivel

↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↓, →, ←, ←, B
Temas Park Editor

↑, ←, ↓, →, ↓, ↑, ↑, ↓, →, →, B
Objetos Editor

↑, ←, ↓, →, ←, ←, →, ←, ↑, ↓, B



NBA COURTSIDE 2002



■ MODO CONTROLLER STRESS TEST

Entra en la pantalla de habilidades cuando aparezcan en pantalla las opciones "Three Point Contest" y "Practice". Mantén presionados los botones X + Y y pulsa Stick Análogico Arriba + C-Stick Abajo. Se activará la nueva opción. En ella podrás activar un montón de trucos. En el próximo número veremos muchos códigos útiles que puedes introducir en esta pantalla tan útil.

Pikmin



■ MODO CHALLENGE

Salva el juego en cualquier lugar de la partida para desbloquear una opción llamada Challenge Mode en el Menú Principal. Con ella podrás repetir las secciones que te hayas pasado en un escenario Time Attack. El objetivo no es encontrar trozos de la nave, sino montar un ejército gigantesco de Pikmin antes de que se ponga el sol. Las mejores formaciones serán registradas como récords.

■ FUEGOS ARTIFICIALES

Ahí va un truco de lo más fiestero. Cuando tengas a cuatro Pikmin a tu alrededor, pulsa abajo en el stick (ya sabes, para agacharte). Una vez en el suelo, los Pikmin te cogerán como hacen con todas las cosas que llevan a la Onion. Cuando seas proyectado, justo antes de que vayas a aterrizar habrá algunos fuegos artificiales desde la Onion.

Super Smash Bros

■ ESCENARIOS

Seguimos con este juegazo. Ahora mira lo que has de hacer para desbloquear nuevos fondos. Aquí tenemos de todo, socio:

- **Battlefield:** Completa el modo All Star 1P.
- **Big Blue:** Juega 150 combates en modo VS.
- **Brinstar Dephts:** Juega 50 combates en modo VS.
- **Final Destination:** Completa los 51 Event Matches.
- **Flat Zone:** Completa el modo 1P Classic cpn Mr. Game & Watch (te contamos el mes pasado cómo abrirlo).
- **Fourside:** Juega 100 combates en modo VS.
- **Kongo:** Completa el 15-Minute Melee.

PLAYSTATION

FIFA 2002

DESBLOQUEAR VENTAJAS
Cumple los siguientes objetivos y, como recompensa, obtendrás muchas ventajas para el juego, que puedes activar en la socorrida pantalla de trucos.



- **Cabezones**
Gana la Copa de Campeones.
- **Bola loca**
Gana el trofeo EFA
- **Modo "Stay and Play"**
Gana los campeonatos europeos.
- **Desvanecimiento**
Gana la Copa América.
- **Pelota gigante**
Gana la Copa de Oro.
- **Juego crítico**
Gana la Copa de Campeones y un título de liga.

Final Fantasy VII

BUSCAR A YUFFIE
Hay una chica que se llama Yufie. Está perdida entre los bosques del mapa. Ella es una ninja que sabe mucho de armas de estilo oriental. También sabe robar materia. Pero claro, primero hay que enfrentarse a ella. Al vencerla, serás llevado a un mapa donde se puede salvar. Habla primero con ella o se esfumará. Tienes que ser muy diplomático con ella para que se mantenga en tu grupo. No seas booorde.

Final Fantasy VIII

CARTAS DE NIVEL 10
Las que tienen este nivel son las que más posibilidades de ganar te van a dar. Aquí te mostramos dónde conseguirlas:

- **Ward:** Profesor Odine (laboratorio Esthar)
- **Selphie:** La chica de la fuente del jardín de Trabia.
- **Quistis:** Estudiantes de la segunda planta del jardín de Balamb.
- **Zell:** Su madre, en Balamb.
- **Rinoa:** Su padre, en Deling (has de perder a Ifrit).
- **Edea:** Edea en el orfanato.
- **Seifer:** Director Kramer.



- **Squall:** Laguna en la residencia de Esthar.

Final Fantasy IX

¡COGE RANAS!
Busca los pantanos donde Quina puede coger ranas. Según las que cojas rendrás estos premios:
- **2 ranas:** Gema en bruto
- **5 ranas:** Éter
- **9 ranas:** Traje de seda
- **15 ranas:** Elixir
- **23 ranas:** Tenedor de Plata
- **33 ranas:** Tenedor Bistro
- **45 ranas:** Botas de batalla
- **99 ranas:** Tenedor Gastro

Además, al conseguir 99 ranas Quera te retará a un combate.

Manager de Liga 2002

CÓDIGOS REDONDOS
Redonda te va a salir la partida si introduces cualquiera de estas palabrejas como si fueran tu nombre. Tendrás un montón de trucos:
- Para tener 500 millones de libras, escribe **MONEY TREE**.
- Si lo que quieres es contratar a cualquier jugador, pon **HYPNOTISED**.
- El código para que tus jugadores recuperen su salud rápidamente es **MIRACLE**.
- Tener las estadísticas de los jugadores al 90% es posible si escribes **TOP NOTCH**.
- Por último, podrás construir los estadios rápidamente si introduces **BOB THE BUILDER**.

TRUCOS DE LOS LECTORES



Dragon Ball Ultimate Battle 22

Hola, amigos, me llamo alejandro y escribo desde Granada. Me gusta mucho vuestra revista. Por cierto, enhorabuena a los que hacéis la sección de trucos por vuestra labor de investigación. Soy también un arduo seguidor de la serie de Bola de Dragón y como tal os mando un truco para «Dragon Ball: Ultimate Battle 22», para que lo convirtáis en "Ultimate Battle 27". Después del vídeo de presentación presionad la siguiente secuencia: arriba, triángulo, abajo, X, izquierda, L1, derecha y R1. Si lo hacéis correctamente se oirá una campanita y aparecerá un nuevo vídeo con los nuevos personajes con los que podréis jugar después: Goku de pequeño, Satán, Mega Son Goku, Tortuga-duende y Gogeta. Saludos y ánimo para vuestros siguientes números.

Alejandro García (Granada)

Metal Slug X

MODO CHEAT
Completa el modo en el modo Arcade Mission para desbloquear todos los niveles en las opciones de escuela de combate, además del modo Another Mission. ¡Premio al jugador!

MODO... CHAT
Elige "Combat School" y, mientras carga, pulsa rápidamente cuadrado hasta que aparezca el menú. La instructora te preguntará si quieres conversar con ella.

Mundial FIFA 2002

EQUIPOS PARA TODOS
Resulta que hay una serie de selecciones con los mejores jugadores de cada continente. Para tenerlas disponibles, gana el Mundial con un equipo de Europa, África, Asia o América, según la que quieras. Si desbloqueas las cuatro selecciones, conseguirás una selección mundial, con la que serás más chulo que un submarino debajo de un botijo.

Rayman Rush

HENCHMAN 1000
Completa todo lo que se



te pide en las pistas Lava Factory y Dawn Sand para desbloquearlo.

LILY
Cúmplelo con todos los objetivos en todas las pistas de la Zona 0 para poder controlar a Lily.

Time Crisis Proj. Titan

VIDAS EXTRA
- Vaaale, seguro que eres muy macho, pero eso no quita que recibas la ayudita de una vida extra de vez en cuando, ¿no? En la segunda área del nivel uno, aparecerá un hombre que lleva un escudo, el muy cobarde. Detrás hay una lata. No le dispares; en su lugar acierta al barril verde que podrás ver y tendrás una jugosa vida extra en el bolsillo.

- Pasemos al nivel 4. En el área 1 hay una habitación donde te enfrentarás a una especie de "jefe de cocina", que está como una cabra montesa en época de celo. Hay unos cazos en la parte de arriba. Dispara a la estantería que hay en medio, acertando en el cazo de la izquierda. Tu pistola te lo agradecerá.

TRUCOS A LA CARTA

Soul Blade

Borja González (Madrid)

Tengo varios ejemplares de vuestra revista y mi opinión es que es una de las mejores, pero al igual que todos los coleccionistas busco información. En el número 126 he visto en una página que se puede enviar y solicitar trucos, pues de esas dos opciones yo he elegido la segunda. Os pido trucos para «Soul Blade».

Caramba, muchacho, con haber puesto "Hola Hobby, sois super enrollados y quiero trucos para tal juego" habría bastado. Ya que llega su nueva versión, veamos los trucos para el clásico de lucha. Para empezar te puedo decir que hay varios personajes secretos. Para un nuevo Sigfried consigue todas sus armas en el modo Edge Master. Para Sophitia, haz lo propio con sus armas. Si quieres a Soul Edge, tendrás que pasarte el juego con todos los personajes iniciales. Por último, para Seung Han Myong, completa el modo Arcade con Hwang y justamente después con Seung Mina. Para acabar, pulsa cuadrado, triángulo, círculo o X después de ganar el segundo asalto de un combate para elegir la pose de victoria.

XBOX

Circus Maximus

■ **VINE, VI Y DESBLOQUEÉ**

Cumple los siguientes retos. Podrás desbloquear ventajas dignas de los Dioses.

•**Gana en el modo Torneo:** Retos de entrenamiento

•**Completa el modo Torneo en dificultad avanzada:** Minotauro y Escorpio

•**Gana en los modos Torneo y Academia:** Salus y Agripa

•**Completa el nivel Germania en el Torneo (dificultad avanzada):** Equipo Germania

•**Completa el nivel Alejandría en el Torneo (avanzada):** Equipo Egipto



Spy Hunter

■ **MODO CHEAT**

Completa todos los objetivos de misión en los tiempos indicados para activar muchas trampas. Las podrás activar en "Cheat Grid", dentro de las opciones de sistema.

• **Completa el nivel 1 en 3:40:** Saliva Spy Hunter
• **Completa el nivel 2 en 3:35:** HUD verde
• **Completa el nivel 3 en 2:40:** Vídeo saliva Your Disease
• **Completa el nivel 4 en 3:15:** Visión nocturna
• **Completa el nivel 5 en 3:25:** Vídeo Easy test Anamatic
• **Completa el nivel 6 en 3:45:** Cámaras extra
• **Completa el nivel 7 en 3:10:** HUD arcoiris
• **Completa el nivel 8 en 3:05:** Cámara inversa
• **Completa el nivel 9 en 3:45:** Vídeo Art Concept
• **Completa el nivel 10 en 3:15:** Visión de ojo de pez
• **Completa el nivel 11 en 3:10:** Giro de cámara
• **Completa el nivel 12 en 3:30:** "Puke camera"



• **Completa el nivel 13 en 2:15:** Vídeo del Making Of
• **Completa el nivel 14 en 5:10:** Spy Pequeño
• **Completa todo el juego:** Hover
• **Completa los 65 objetivos del juego (ahí es "na"):** Super Espía

■ **JUEGO CLÁSICO**

Elige un agente al principio del juego y selecciona una casilla vacía. Introduce OGSPY como nombre. Podrás jugar a la versión clásica del juego. Qué nostalgia que nos embarga, parecemos el amigo Parada.

GUN VALKYRIE

■ **MODO CHALLENGE**

Pásate el juego por completo para poder elegir cualquier nivel del DVD.

■ **TRAJE MEJORADO PARA KELLY**

• Llega al nivel 8 para conseguir una versión mejor del traje de valkiria.
• Consigue todas las piezas de la Coraza de Halley de cada nivel. Después de coger la última, evolucionará a Kelly nivel tres.



UFC Tapout

■ **CHICOS PARA DISLOCAR**

Haz todo esto para tener más personajes.

• **Gana el modo UFC con todos los personajes:** Bruce Buffer (manejable)
• **Gana 34 combates seguidos en el modo Arcade:** Bruce Baffer (enfrentarte)
• **Gana el modo UFC con Bruce Buffer:** "Big" John McCarthy (manejable)
• **Gana 38 combates seguidos en el modo Arcade:** "Big" John McCarthy (enfrentarte)
• **Gana el modo UFC con John McCarthy:** Mario Yamasaki
• **Gana 4 combates seguidos en el modo Arcade:** The Cat
• **Gana 8 combates seguidos en el modo Arcade:** Femme Fatale
• **Gana 16 combates seguidos en el modo Arcade:** Ice-T
• **Gana 27 combates seguidos en el modo Arcade:** Mask

Los cinco últimos son manejables. Moola.

GB COLOR

Harry Potter y la Piedra Filosofal



■ PETRIFICUS TOTALUS Y RECETAS DE POCIÓN

Una vez puedas entrar en la sección restringida, ve a la librería de arriba a la izquierda. Mira a su izquierda. Cuesta 60 MP, pero no pueden moverse hasta que les ataques con un hechizo diferente. Si tienes el Mucus Ad Nauseam y lo usas ante Petrificus, no lo normalizará. También puedes conseguir recetas de pociones y hechizos como Locomotor Wibbly.

Spider-Man: Los Seis Siniestros

■ CÓDIGOS

Mira todo lo que puedes conseguir si introduces estos códigos en la pantalla de título.
B, A, ←, ↓, ↑, →
Pasar de nivel
A, B, Select, ↑, →, ↓
Modo Pesadilla
A, B, A, B, ↓
Juego Teddies
↑, ↓, →, A
Salud ilimitada
←, ↓, B, ↑
Telarañas ilimitadas
↓, A, B, A, A
Las telarañas destruyen a los enemigos

■ ENEMIGOS DISTINTOS

Ve a la pantalla de passwords y escribe BIRDY. Todos los enemigos se convertirán en pájaros. Ey, cuidado que todavía pegan "picotazos" buenos...

Treehouse of Horror

■ PASSWORDS

Para que las aventuras del colega Bart se te hagan un poco más ligeritas, ahí van de los niveles. Introdúcelos ahora mismo o multiplícate por cero.

NIVEL 2
FWXCKJXGLWN
NIVEL 3
TNSLRYSJGWW
NIVEL 4
BXPGCFPYJWB
NIVEL 5
WSQJLTQFYWK
NIVEL 6
NPKYGBKTFWQ
NIVEL 7
XQRFJWRBTW





TRUCOS A LA CARTA

The Fish Files

Javier Latorre (Valencia)

Hola, soy Xavi y estoy desesperado, en el «The Fish Files». El entrenador me pide su chandal, un niño quiere que haga un combate de Bonkemon y el cocinero una raíz que no está en la tienda. ¿Qué hago?. Por si sirve de ayuda he cogido la leche del bedel y no puedo ir por la senda de la Universidad y tampoco más allá de la tienda de "Beppo´s". Ayudadme, por favor.

"No hay poblema", como dicen en el mercado del barrio cuando les preguntas si puedes comer higos chumbos sin pelar. El chandal está en la habitación de Frau Kruger. Para entrar en esa habitación has de usar el Topzilla con Frau. En el combate Bonkemon tienes que utilizar el tercer ataque para ganar en los combates. Usa la leche que habrás conseguido previamente para mezclarla con el Sauerkraut y crearás un nuevo elemento, de lo más extraño, que tendrás que dar al cocinero.

GB ADVANCE

Broken Sword

■ EL COMIENZO

Por fin ha llegado una de las mejores aventuras gráficas. No es típico de este género que haya trucos "al uso", así que vamos a ayudarte con el comienzo del juego, para que vayas entrando en calor. Entra en el Cafe. Habla de todos los temas con la camarera. Dale una bebida. Examina al cadáver y sal del local. Recoge el periódico. Ve hacia el fondo de la pantalla y pasa por la zona donde está el "currito". De vuelta en el bar, conversa con Moue y Rosso de todos los temas. Recuerda que has de ser sincero. Asegúrate de que Rosso te de su tarjeta. Sal del bar y habla con Moue. Conversa con Nico, hablando primero sobre ella y luego usa del último al primer tema. Asegúrate de que te de su número de teléfono. Bueno, te dejamos a partir de este punto tan interesante, je, je.

TRUCOS DE LOS LECTORES

Sonic Advance

Buenas. Tengo una GBA, una PSOne, una MegaDrive y una GameCube. He descubierto un trucazo para el «Sonic Advance» de GBA. El truco consiste en que, cuando estés luchando en la última fase (X-Zone) contra el dr Robotnik, dale la espalda (o sea, que no lo mires a la cara) y vendrá a por tí más veces, con las consecuentes oportunidades "pa´ darle". PD.: A ver si Nintendo y Sega se unen como con lo de Triforce y sacan un juego de lucha.

Juan Diego Villanueva (e-mail)

Crash Bandicoot: The Huge Adventure

■ TURBO

¿Quién dice que los bandicoot son unos



bichos lentos? Ya puestos, ¿quién me dice lo que es un bandicoot? En fin, futesas aparte, completa el juego y activarás la habilidad de correr más. Para ello, sólo tienes que mantener pulsado el gatillo L. De nada.

■ DOBLE SALTO

Derrota a N. Gin en la Boss Stage de la segunda planta para obtener el doble salto.

■ SUPER BELLY FLOP

Qué nombre tan rimbombante. Consíguelo cogiendo todos los items del juego.

■ GIRO TORNADO

Derrota a Tiny, en al tercera planta de la Boss Stage. Esta nueva habilidad será tuya.

■ NIVEL DE BONIFICACIÓN

Completa el juego con un porcentaje del 100%. Juega de nuevo y derrota al último jefe. Gana el combate para jugar un nivel que contiene jefes mutados. ¡Ofú, que zuzto!

GT Advance 2: Rally Racing

Combinaciones molonas Los botones siempre son majos. En un hotel te llevan las maletas y en los mandos de las consolas sirven para introducir truquetes como los que ahora



mostramos. Ten pulsados los botones L + B en la pantalla de título y presiona las siguientes direcciones en la cruceta para activar las distintas ventajas:
←Todos los coches
→Todas las pistas
↑Todas las mejoras
↓Modos extra

Jedi Power Battles

■ TODOS LOS JUGADORES

El Episodio II de la saga ya ha arrasado en medio planeta. En GBA, lo celebramos con un juego tan interesante como este, que para mas inri está plagado de ventajas. Escribe NMH0YQR como código para activar el truco. Si en vez de eso escribes 5PT80KW, tendrás las mismas ventajas pero con siete vidas.

DREAMCAST

Alone in the Dark IV

SALTAR SECUENCIAS DE VÍDEO

Hay gente que es muy aprensiva y no puede ver cosas terroríficas por la tele. Si eres uno de esos, o simplemente no quieres tragarte las escenas cinemáticas del juego, mantén presionados los gatillos L + R y pulsa A. ¡Aquí lo que hace falta es acción!



NBA 2K2

JUGADOR CON UN ESTATUS DE CIEN

Bueno, queridas, con esta recetita vamos a crear un jugador ideal del todo. Entrad en la pantalla de edición de personaje y especificad los siguientes parámetros de habilidades. ¡Rico, rico!

Ballhandling: 9.0
Passing: 8.0
Freethrows: 0.5
Shooting: 9.0
3 pt. Shooting:10.0
Dunking: 8.0
Low Post: 1.5
Offensive reb.: 10.0
Deffensive reb.: 10.0
Blocking: 8.0
Steals: 7.0
Speed: 10.0
Stamina: 9.0

Shenmue2

LA DESPEDIDA DE FANGMEI

Seguro que has notado que a esa chica le haces tilín... Pues bien, siempre que puedas, habla con ella, sacando temas interesantes y procurando no hablar de otras chicas, pues se pondrá celosa. Si lo haces las suficientes veces, empezará a llamarte "Ryo-san" en vez de "Hazuki-san". Cuando llegue tu partida y te despidas de todos, ella te confesará que está enamorada de ti y te dará el "Xen´s amulet", que trae suerte. Ay, el amor...

ESCENA DE LUCHA DE XIUYING

Esta muchacha te dirá que le ataques. Inténtalo



(siempre te esquivará). Cuando hable por primera vez, no hagas nada. Simplemente corre y esquívala. Te preguntará si realmente quieres pelear. Sigue esquivándola y de repente aparecerá una escena en la que se ve a Ryo luchar contra Xiuying.

"GORRONEAR"

En la "Come ver Guest House" te cobran 38$ por noche. Permanece en la calle hasta las 11 y volverás a la posada sin pagar, aunque el dueño incordie por la mañana.

TRUCOS A LA CARTA

Unreal Tournament

Juan Pedro Pérez (Cuenca)

Humildes saludos de este, vuestro seguidor. Soy un gran fan de la medio muerta Dreamcast, que para mí es la mejor consola que se ha creado jamás. Tengo el «Unreal Tournament», un pedazo de juego y me gustaría saber si hay trucos para ser inmortal, atravesar paredes y cosas así. ¡Echadme un cable!

Para atravesar las paredes, no, pero tengo un truco para quitar las manchas de picotas que... Estoy de broma. Sí que hay trucos y de hecho ya los comentamos hace tiempo, pero refresquemos la memoria. Para todos ellos has de pausar el partida en cualquier momento del juego e introducir las siguientes combinaciones: arriba, abajo, izquierda, derecha, derecha, izquierda para saltar de nivel. Izquierda, derecha, izquierda, derecha, derecha, izquierda para tener toda la munición. Por último, pulsa las direcciones izquierda, izquierda, derecha, derecha, abajo, arriba para ser inmortal. Eso es todo, pequeño marine, ahora dale duro.



SPIDER-MAN

Ser un héroe con superpoderes arácnidos es bastante complicado: tienes que aprender a usar tus redes o tus habilidades físicas y además pelear contra chalados como el Buitre, Kraven o el Duende Verde. Pero con un poco de práctica y desparpajo se consigue todo. ¡A por ellos, "cabeza de red"!

CONSEJOS PREVIOS

1 Atentos al sentido arácnido: si veis un extraño "halo" dorado sobre la cabeza de Spider-man y el mando comienza a vibrar, ¡tenéis problemas! El sentido arácnido nos advierte de la proximidad de enemigos o de ataques inminentes.

2 Usar el ajuste atumàtico de la cámara es otro salvavidas. Si lo pulsamos la cámara se fija automáticamente en el objetivo más cercano, y podemos ir de un objetivo a otro pulsando el stick derecho. Conviene usar esta opción en los niveles de persecución o en aquellos en los que hay que eliminar múltiples objetivos.

3 Vigilar la brújula y el indicador de altura también resulta indispensables para localizar a los objetivos, ¡y de paso, para no perdernos en los niveles más grandes!

4 Pasar desapercibidos para poder infiltrarnos. Lo mejor es ir adheridos al techo o las paredes, y ocultarnos en las sombras: si la "cara" de Spidey en la pantalla es azulada, seremos invisibles para el enemigo.

5 Usar los objetos que hay en los escenarios como los barriles, neumáticos y hasta coches, todo puede ser arrojado al enemigo pulsando los botones de puñetazo (agarrar y lanzar) o patada (para lanzarlos directamente). Cada uno tiene un efecto diferente. No dejéis ninguno sin probar.

LA PELÍCULA DE SPIDER-MAN nos ha hecho alucinar. Pero si lo que queréis es convertiros en el trepamuros y revivir sus aventuras hasta su enfrentamiento contra el Duende, ¡ésta es vuestra guía! Pero recurrid a ella sólo si estáis realmente atascados. Recordad que "todos los grandes poderes conllevan una gran responsabilidad".

HABILIDADES BÁSICAS

- **El control de Spidey** puede ser algo complicado, debido a la gran cantidad de habilidades y movimientos de nuestro héroe. El juego incluye dos configuraciones, Clásica, basada en los juegos de Spider-man aparecidos en Psone, y "Enhanced", una versión mejorada que encontramos más recomendable.

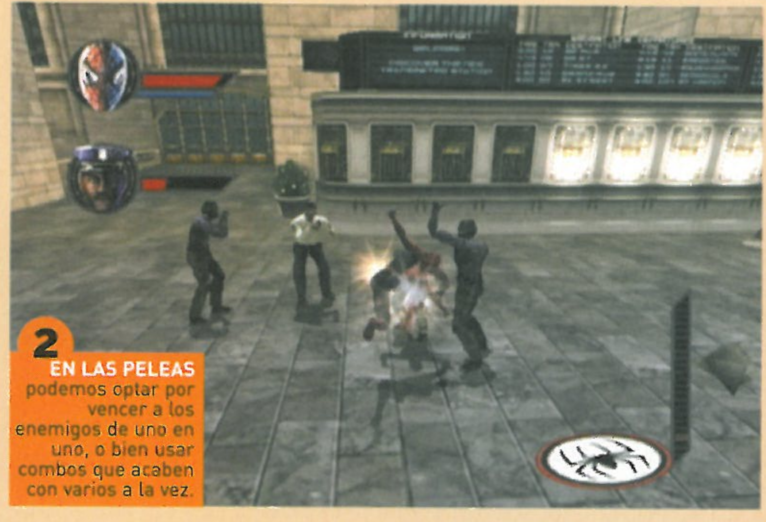
- **Balancearse (1):** para superar grandes distancias usaremos nuestra red. Si mantenemos pulsado el botón de "balanceo", podremos ir más rápido, algo indispensable en los niveles de persecución. Es conveniente saber dominar los giros para no chocarnos contra un edificio o quedarnos pegados a una pared en pleno "viaje" en red.

- **Combos y golpes (2):** Spidey tiene una gama básica de golpes (combinaciones de puñetazos y patadas), bastante eficiente, pero que se puede mejorar. Repartidas por todo el juego hay unas arañas doradas que nos proporcionan nuevas combinaciones de golpes. Podéis ver aquí la lista completa de combos, las combinaciones que tienes que hacer y dónde puedes encontrar cada uno de ellos.

- **Red Directa ("Zip Line") (3):** este botón permite que Spider-man lance un fino hilo de red y suba directamente al techo, donde se queda pegado. Si lo pulsamos en movi-




1 **EN EL BALANCEO** controlamos la dirección horizontal verticalmente. Pero, no debemos chocar con los edificios.


2 **EN LAS PELEAS** podemos optar por vencer a los enemigos de uno en uno, o bien usar combos que acaben con varios a la vez.


3


4


5


6

miento nuestro héroe se impulsa rápidamente hacia la pared que tenga en enfrente. Otro uso de este botón lo tenemos al pulsar el stick derecho y apuntar con la "mirilla araña" verde a un punto concreto.

- Uso creativo del "fluido arácnido" (4): la telaraña también tiene usos defensivos (podemos crear un "domo" para protegernos de ataques o atrapar con ella a nuestros enemigos), de ataque (para crear unos "guantes de red" con los que pegar más fuerte o lanzar bolas de red) y hasta prácticos, ya que sirve para activar interruptores y "reparar" objetos que resulten dañados.

- Spidey el "yo-yó" (5): si mantenemos pulsado el botón de telaraña y pulsamos a la vez el de "red directa", mientras estemos pegados al techo, podemos bajar a Spidey colgado de un hilo poco a poco, para así sorprender a un enemigo o activar un interruptor sin ser vistos.

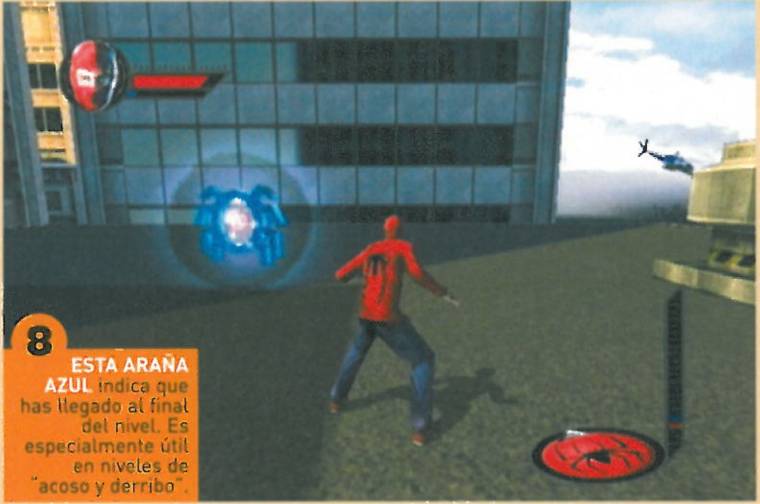
- Lanzar objetos (6): si no queremos malgastar telaraña contra los matones corrientes y encima vamos mal de salud, podemos lanzarles cualquier objeto que tengamos a mano, pulsando los botones de Puñetazo o Patada.

TODOS LOS COMBOS DE ATAQUE DE SPIDER-MAN

COMBO	COMBINACIÓN	LO CONSIGUES EN EL NIVEL
"Dual Fists"	**Puñ., Puñ., Puñ.**	Desde el principio
"Mule Kick"	**Pat., Pat., Pat.**	Desde el principio
"Elbow Slam"	**Pat., Puñ., Puñ.**	Desde el principio
"Field Goal"	**Puñ., Puñ., Pat.**	N.1: Buscando Justicia ("Searching for Justice")
"Web Hit"	**Puñ., Puñ., Tel.**	N.1: Buscando Justicia ("Searching for Justice")
"Back-flip Kick"	**Puñ., Pat., Pat.**	N.2: Caza en el Almacén ("Warehouse Hunt")
"Handspring"	**Pat., Sal., Pat.**	N.3: El nacimiento de un héroe ("Birth of a Hero")
"Scissor Kick"	**Pat., Puñ., Pat.**	N.5: Estación de Metro ("The Subway Station")
"High Web Hit"	**Puñ., Pat., Tel.**	N.5: Estación de Metro ("The Subway Station")
"Dive-Bomb"	**Puñ., Sal., Sal.**	N.6: Persecución por las cloacas (" Chase Trough the Sewer")
"Uppercut"	**Pat., Pat., Puñ.**	N.7: Confrontación con Shocker ("Showdown with Shocker")
"Gravity Slam"	**Puñ., Puñ., Sal.**	N.8: El Nido del Buitre ("The Vulture´s Lair")
"Dive Kick"	**Puñ., Sal., Pat.**	N.10: Duelo en el aire con Buitre ("Air Duel with the Vulture")
"Sting"	**Puñ., Pat., Puñ.**	N.10: Duelo en el aire con Buitre ("Air Duel with the Vulture")
"Head Hammer"	**Puñ., Sal., Puñ.**	N.11: Acorralado ("Corraled")
"Tackle"	**Pat., Sal., Sal.**	N.12: El Escorpión desenfrenado ("Scorpion's Rage")
"Low Web Hit"	**Pat., Pat., Tel.**	N.13: Golpe de Estado ("Coup d'Etat")
"Flip Mule"	**Pat., Pat., Sal.**	N.14: La Oferta ("The Offer")
"High Stomp"	**Pat., Puñ., Sal.**	N.17: Allanamiento ("Breaking and Entering")
"Palm"	**Puñ., Pat., Sal.**	N.18: Caos Químico ("Chemical Chaos")
"Haymaker"	**Pat., Sal., Puñ.**	N.20: Escape de Oscorp ("Escape from Oscorp")
"Ad. Web Gloves"	**Tel. + Puñ.**	N.6: Persecución por las cloacas (" Chase Trough the Sewer")
"Ad. Web Dome"	**Tel. + Pat.**	N.3: El nacimiento de un héroe ("Birth of a hero")

LEYENDA: **Puñ.** = Puñetazo **Pat.** = Patada **Sal.** = Salto **Tel.** = Telaraña


7 **LOS MATONES DE LA BANDA** no son especialmente duros. Tómatelos como un calentamiento para el resto del juego.


8 **ESTA ARAÑA AZUL** indica que has llegado al final del nivel. Es especialmente útil en niveles de "acoso y derribo".


9


10


11


12

PASO A PASO

Spidey es un "chico para todo": en este juego tiene que realizar persecuciones frenéticas, desactivar bombas, rescatar rehenes, impedir accidentes... ¡hasta hacerse unas fotos para sacarse unas "pelillas"! Si queréis conseguir secretos y bonus, tratad de esforzaros parara conseguir muchos puntos.

NIVEL 1

Buscando justicia
"Searching for Justice"

El objetivo es sencillo: seguir la brújula para atrapar a los miembros de la banda a la que pertenece el asesino del Tío Ben **(7)**. Si derrotamos a los 16, conseguiremos un bonus especial. Busca la araña de color azul **(8)** y sal pitando del nivel.

➔ ***Secreto:*** *si nada más empezar vas a la izquierda, y luego hacia el norte, escucharás a una mujer. Esta tía está algo pirada, ya que se dedica a dar paseos por los tejados, ¡y encima ha perdido el bolso! Después de salvarla, ve hacia el norte hasta llegar a una vaya que dice "Latvania": allí está el bolso.*

➔ ***Arañas doradas:*** *tienes una justo debajo del águila de piedra desde donde empieza el juego. La otra está a la derecha, pasando tres edificios, y luego un poco más a la derecha, después de dos edificios .Tienes que buscar un edificio muy alto, donde te espera esta araña, ¡junto a dos enemigos!*

NIVEL 2

Cacería en el almacén
"Warehouse Hunt"

Tienes que utilizar las sombras del techo para ocultarte. Si lo has hecho bien, la "cara" de Spiderman en la pantalla será azulada **(9)**. Sigue el pasillo hasta el gran almacén, desciende sin ser visto y deshazte de los dos guardias **(10)** (uno a uno, con bolas de telaraña). Hazlo así para conseguir un bonus (que se traduce en jugosos puntos, claro). Una vez los liquides, entra a la siguiente sección, acaba con los enemigos y busca la puerta del garaje, justo tras la esquina.

➔ ***Secreto:*** *búscalo en la zona que lleva a la puerta del garaje, justo donde hay una pared tapada con unas cuantas cajas.*

➔ ***Araña dorada:*** *tienes una nada más comenzar el nivel, muy a la vista, junto a la puerta.*

NIVEL 3

El nacimiento de un héroe
"Birth of a Hero"

Empieza por derrotar a los matones (¡usa barriles y neumáticos!) **(11)**. Más adelante se activa tu sentido arácnido: ¡un camión se te echa encima! Lánzate al techo y no te harás ni un rasguño. Sigue por ese pasillo y sube por el conducto de ventilación, gira a la izquierda (más adelante te bloquean el paso unos cables electrificados) **(12)**, déjate caer, activa el interruptor y vuelve al conducto: ya no hay electricidad y puedes seguir. En la sala de control falta algo: ¡un fusible! Cruza la puerta detrás del panel de control, acaba con los enemigos y continúa hasta dar con una abertura en la pared. Crúzala y llega a otra habitación donde debes desactivar otro interruptor **(13)**. Vuelve a la habitación cercana a la del panel de control, sube por el conducto de ventilación y acaba con el enemigo para conseguir el fusible. ¿Lo tienes? Pues regresa al panel de control, úsalo allí y cruza la puerta que has abierto ahora. Derrota a esa panda de enemigos y ve hacia la puerta de la izquierda. Sube al conducto de ventilación hasta llegar a una habitación con un montón de enemigos. Dales una buena paliza, sigue por el pasillo (cuidado con el vapor) y prepárate para pelear con más matones. Derrótales con bolas de red y consigue la llave que tiene uno de ellos: úsala para abrir la puerta que está señalada por la luz roja. Continúa hacia delante y te darás de bruces con el asesino.

➔ ***Secreto:*** *entra en la pequeña habitación que hay más allá del cuarto con tres matones. Tras las cajas busca un cuarto pequeño, cerca del símbolo de interrogación. Si consigues estos secretos, obtendrás más puntos.*

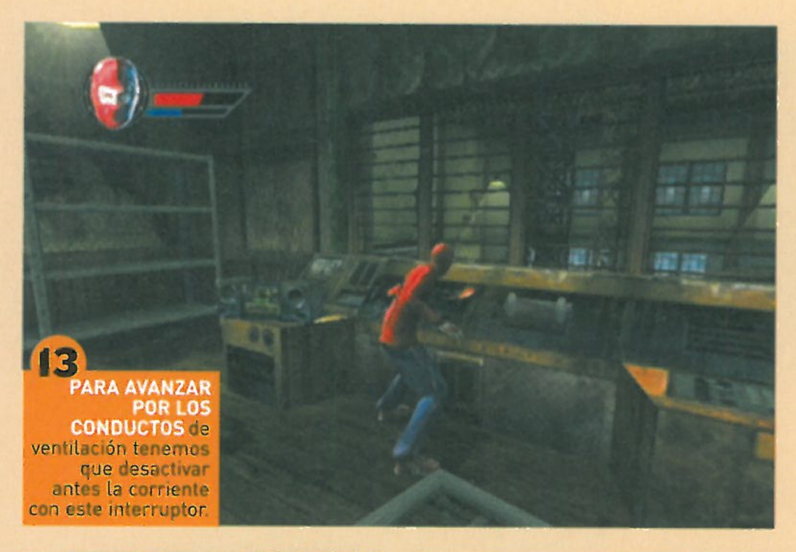
➔ ***Arañas doradas:*** *la primera está en la habitación del secreto, tras las cajas. La siguiente araña se encuentra justo antes del jefe final.*

NIVEL 4

El gambito de Oscorp
"Oscorp's gambit"

Sigue las indicaciones de Spidey





13 PARA AVANZAR POR LOS CONDUCTOS de ventilación tenemos que desactivar antes la corriente con este interruptor.



14 SPIDEY ES UN FOTÓGRAFO NATO, y en este nivel tenemos que demostrar también cómo posa. Y ahora ¡Di "patata"!



15

16



17



18

para balancearte y fijar la cámara en un objetivo **(14)**. Tras esta sesión te atacarán los robots-espía de Oscorp, pero son fáciles de derrotar.

➔ ***Secreto:*** *si estás en nivel "Hero" o superior, sigue los símbolos con forma de araña azul y derrota a todos los robots sin perder la partida y conseguirás un bonus.*

NIVEL 5

La estación de Metro

"The Subway Station"

Debes moverte con rapidez: comienza por dirigirte hacia el primer guardia de seguridad y acaba con sus agresores **(15)**. Sigue después la brújula para dar con el resto de los matones: salva primero al civil y después al otro guardia. Tras burlarte de Shocker, coge al hombre (pulsa Puñetazo) y llévalo al punto rojo **(16)**. Sigue la brújula y rescata al resto de los guardias.

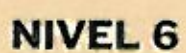
➔ ***Arañas doradas:*** *en la esquina inferior derecha, nada más comenzar. Cógela mientras el guardia pelea. La segunda está cerca de unas escaleras, junto al civil que está hablando por el móvil.*

NIVEL 6

Persecución por las cloacas

"Chase trough the Sewer"

Derrota a los tres enemigos y consigue la llave **(17)**. Cruza la puerta, ve a la izquierda y acaba con el guardia. Sigue hacia el otro lado hasta llegar a una habitación con una plataforma circular: salta hacia ella y activa los dos interruptores **(18)**. Baja y cruza la puerta. Ve hacia la derecha y busca al matón que tiene la manivela. Una vez la consigas, vuelve a la válvula superior y ciérrala **(19)**. Entra por la tubería, ve hacia la derecha y cruza la puerta hasta llegar a una gran sala con dos niveles. Acaba con todos los enemigos y conseguirás la llave que esconde uno de ellos. Baja hacia el nivel inferior, usa la llave y sube a la plataforma superior.



➔ ***Secreto:*** *tras salir de la tubería, busca en la parte superior izquierda una habitación con un interruptor. Actívalo, vuelve atrás por la tubería y busca un cuarto debajo de unos cables de electricidad.*

➔ ***Arañas doradas:*** *sobre la tubería principal. Tienes otra en la zona secreta, y una tercera justo en la zona donde se cierra una puerta tras Spiderman. Busca tres puertas, acaba con los enemigos para conseguir la llave y abre con ella la puerta inferior izquierda.*

NIVEL 7

Confrontación con Shocker

"Showdown with Shocker"

Lo primero es evitar las descargas de este jefazo. Avanza rápidamente y, justo cuando vaya a disparar (guíate por tu sentido arácnido), colócate en uno de los huecos entre los andenes. Cuando Shocker derribe el techo, ve a la izquierda y activa el interruptor para mover el tren **(20)**.

➔ ***Araña dorada:*** *tras poner en marcha el tren subterráneo, balancéate dirección a la corriente.*

NIVEL 8

El nido del Buitre

"The Vulture's Lair"

Cada vez que el Buitre te arro- ▶▶



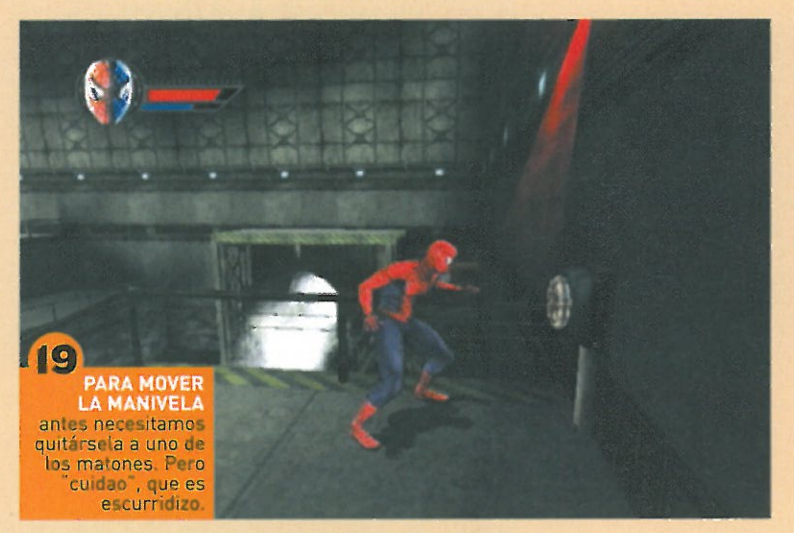
LOS JEFES FINALES

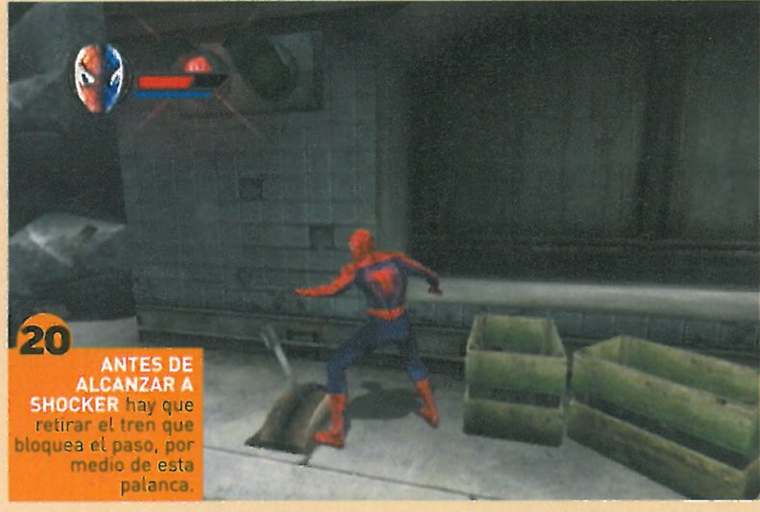


- JEFE-ASESINO DEL TÍO BEN (NIVEL 3): pese a ser un simple humano, ¡éste tipo es más rápido de lo que parece! Ten cuidado con su escopeta, ya que dispara con bastante rapidez. Pese a todo, un par de "galletas" darán buena cuenta de él.



- JEFE - SHOCKER (NIVEL 7): lánzale telaraña de impacto a menudo. Cuando realice su ataque tornado, aléjate de él y espera a que se detenga: como estará mareado, podrás usar tus combos para darle de lo lindo. Repite esta estrategia hasta acabar con él fácilmente.


19 PARA MOVER LA MANIVELA antes necesitamos quitársela a uno de los matones. Pero "cuidao", que es escurridizo.


20 ANTES DE ALCANZAR A SHOCKER hay que retirar el tren que bloquea el paso, por medio de esta palanca.


21


22


23


24

LOS JEFES FINALES



- JEFE - EL BUITRE (NIVEL 10): ¡Fija la cámara en él y balancéate a su alrededor mientras le lanzas telaraña. Cuando el Buitre necesite "reposo" y baje a la cornisa, atácale con unos cuantos combos. Este viejales no tardará mucho en caer vencido.



- JEFE - ESCORPIÓN (NIVEL 12): lo mejor contra "Scorpie" son los guantes de red y la telaraña de impacto. Procura estar atento a los rayos de su aguijón (su único ataque "serio") y utiliza contra él la táctica de "golpea-y-corre".

▶▶je bombas o sus robots te ataquen **(21)**, usa la Red Directa. Tras la secuencia, apunta tu red para subir al muro que se ve a través de las escaleras rotas, y continúa por las escaleras. Cuando llegues a un punto con una apertura en la pared, entra por ella y sube hacia la siguiente apertura interior. Déjate caer por las escaleras y sigue hasta el final. Usa la Red Directa y busca la apertura en la pared. Busca la otra apertura y sigue por las escaleras. Te esperan más robots "trepadores" y granadas, así que salta y usa la Red Directa para llegar por fin a lo alto de la torre.

➔ ***Araña dorada:*** *debajo de una escalera, al derrumbarse la torre.*

NIVEL 9

El Buitre escapa
"Vulture escapes"

"Pégate" al Buitre lo más posible, y fíjate en su trayectoria. Atención cuando intente derribar el depósito y la vaya publicitaria: fija la cámara en los objetivos **(22)**, usa la telaraña para fijarlos y cambia de objetivo con el stick derecho. Tienes que hacerlo rápido si no quieres perder el rastro del Buitre **(23)**.

NIVEL 10

Duelo en el aire con el Buitre
"Air Duel with the Vulture"

➔ ***Arañas doradas:*** *la primera aparece después de "obligar" dos veces al Buitre a bajar a la cornisa. La siguiente la tienes en la cima del edificio, pero si no quieres que te parta un rayo, sube por ella cuando se detenga la lluvia, o de lo contrario te caerá un rayo.*

NIVEL 11

Acorralado
"Corraled"

Escorpión tiene problemas, ¡y tu debes ayudarle! Echale una mano contra las arañas-robot y no dejes que le maten **(24)**. Conviene que no pierdas de vista a Escorpión, ya que el grueso de las arañas le atacan a él, ¡ y le quitan salud que da gusto! Acaba con todas ellas una por una: inmovilízalas con telarañas y golpéalas fuerte con tus guantes de red. Ah, y si te sientes con fuerzas, prueba a lanzar un coche contra un grupo de "meca-arañas".

➔ ***Secreto:*** *en una rampa, entre el 2º y el 3er nivel de garaje.*

➔ ***Araña dorada:*** *en la zona secreta que hay en la rampa.*

NIVEL 12

El Escorpión desenfrenado
"Scorpion's Rampage"

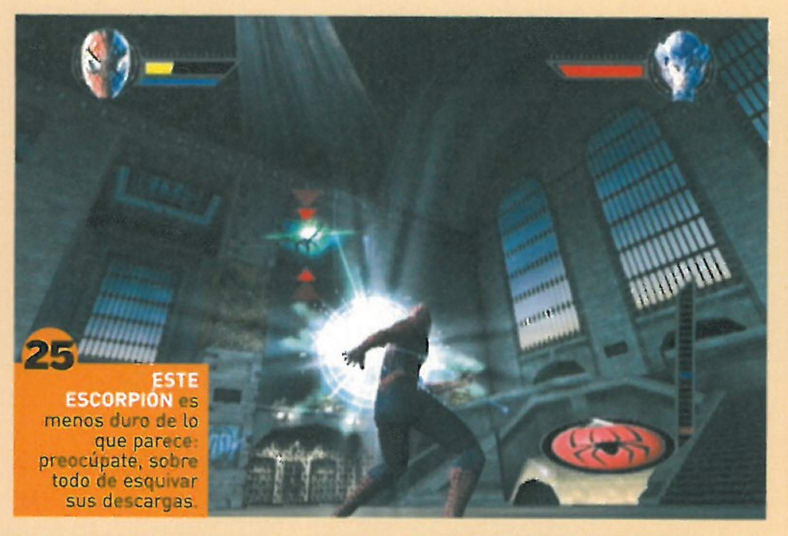
➔ ***Araña dorada:*** *la verás junto a la columna que Escorpión derriba al principio del combate.* **(25)**

NIVEL 13

Golpe de Estado
"Coup d'etat"

¿Querías conocer de una vez al archienemigo de Spider-man? ¡Pues aquí le tienes! El Duende Verde hace su explosiva entrada y pone en peligro a Mary Jane, así que salta directamente al globo con forma de oso panda, rescátala (recógela pulsando Puñetazo junto a ella) y llévala al punto que indica la brújula. A continuación, ataca al Duende con telaraña, y síguele hasta que intente derribar la torre de comunicaciones, ¡qué mala idea





25 **ESTE ESCORPIÓN** es menos duro de lo que parece: preocúpate, sobre todo de esquivar sus descargas.



26 **EL DUENDE TE DARÁ PROBLEMAS** destruyendo objetos que pueden dañar a inocentes. Usa tu red para repararlos.



27

28

29

tiene el tío!. Apuntala con telaraña sus pilares **(26)** (¡hazlo deprisa!) y vuelve con el Duende, que ahora trata de derribar el puente que une dos edificios. Colócate justo en el extremo que ha destruido y repara los puntos dañados con telaraña. Después, sigue luchando contra el Duende hasta que "pase" de ti y salga "por patas".

➔ ***Araña dorada:*** *ésta es de las difíciles, porque está justo en la cima del edificio donde comienzas el nivel. Lo mejor es que trates de cogerla tras salvar a Mary Jane. Para subir deprisa usa la Red Directa.*

NIVEL 14

La oferta
"The Offer"

➔ ***Araña dorada:*** *cerca de una puerta, en la primera sala donde combatimos contra el Duende.* **(27)**

NIVEL 15

Carrera contra el tiempo
"Race against time"

Tienes que desactivar cinco bombas (acercándote y pulsando Puñetazo) en un tiempo límite, así que balancéate tan rápido como puedas **(28)**. Sigue la brújula y encontrarás las bombas sin problemas, y trata de "pasar" de los robots que te atacan. Eso sí, esquiva los focos y haces de luz si no quieres recibir daño y perder tiempo. Juega este nivel un par de veces como prueba, para familiarizarte con él y saber dónde se encuentran las bombas y los haces de luz que debes esquivar para que no te den las descargas y perder así la velocidad de balanceo. Sobre todo, no pierdas el ritmo

NIVEL 16
(NIVEL EXCLUSIVO PARA XBOX)

La prueba de Kraven
"Kraven's Test"

El primero de los dos niveles exclusivos para Xbox recupera a Kravinoff, uno de los villanos más peculiares del universo arácnido. Y justo para empezar, un buen montón de problemas: el Cazador te ha envenenado y encima te ha encerrado en una zona llena de trampas. Si quieres el antídoto, debes correr hacia la salida de cada sala y esquiva las trampas de Kraven (es bastante sencillo: fíjate en su movimiento y pasa en el momento apropiado), procurando coger cualquier araña roja de salud que veas. Cuando llegues a los pasillos con ventanales, la perspectiva cambia y lo vemos todo a través de la mirilla del rifle de Kraven **(29)**. *Cuando vaya a disparar, ocúltate detrás de una de las columnas del pasillo, y a continuación avanza hasta la siguiente columna mientras Kraven recarga el rifle. Tendrás que repetir este sencillo proceso dos veces más hasta llegar a la salida, pero no te descuides o te quitará la energía de dos "tiros".*

NIVEL 17
(NIVEL EXCLUSIVO PARA XBOX)

El Gran Cazador
"The Mighty Hunter"

No dejes que Kraven tome su "bebida energética" (que no le da alas pero sí superfuerza), y arréale bien fuerte antes de que ataque **(30)**.

NIVEL 18

El filo de la cuchilla
"Razor's Edge"

No te preocupes del Duende y ▸▸



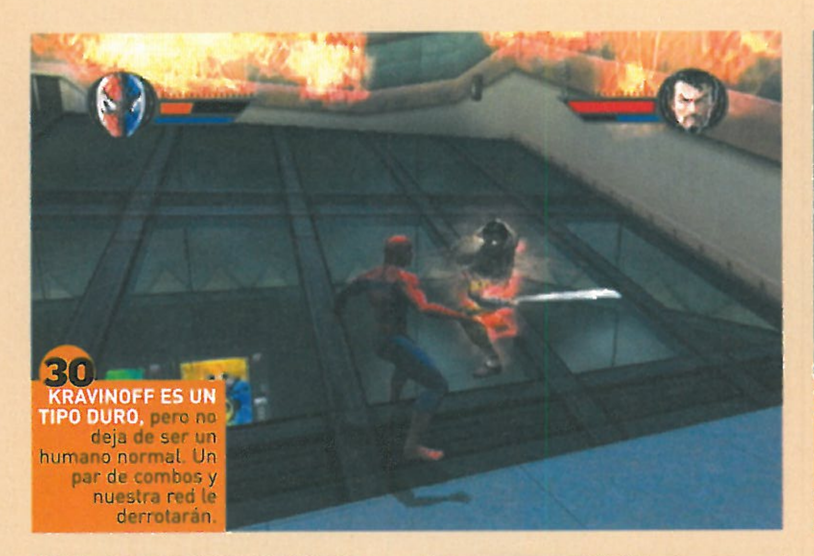
LOS JEFES FINALES



JEFE - DUENDE VERDE (NIVEL 14): puedes combatir en el aire, lanzado telarañas contra el Duende. Colócate sobre él, pulsa Salto, mantenlo pulsado y... ¡hop, estás a bordo de su aerodeslizador! Dale duro hasta que te arroje fuera. Repite esta estrategia hasta que lo debilites y se deje caer por una claraboya: El Duende es un experto luchador que bloquea todo tus golpes, así que usa sólo combos de "pegar-y-correr", y sobre todo telaraña de impacto. ¡Ah! y aléjate de los generadores eléctricos.



- JEFE - KRAVEN EL CAZADOR (NIVEL 17): más trampas, un cazador chalado y encima sigues envenenado, ¡toma ya! Ni se te ocurra atacar a Kraven cuando haya tomado su poción, ya que es prácticamente invulnerable. Si cuando pasen los efectos de la poción estás lejos, usa bolas de red de impacto. Si en cambio estás cerca de él, usa tus mejores combos y no tendrás problemas. Si la necesitas, tienes una Araña Roja en el pozo de las serpientes.



30 KRAVINOFF ES UN TIPO DURO, pero no deja de ser un humano normal. Un par de combos y nuestra red le derrotarán.



31 LOS MINIBOTS DEL DUENDE VERDE son pequeños pero increíblemente molestos. Suerte que son bastante fáciles de destruir.



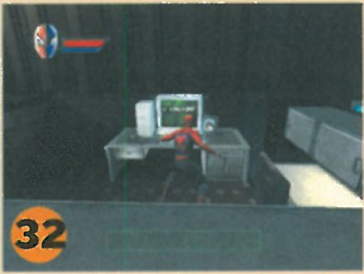
LOS JEFES FINALES



- JEFE - SUPER MECHA (NIVEL 21): tu misión es destruir los diez generadores de la sala, seis en el robot y cuatro justo enfrente de él. Empieza destruyendo los dos generadores que hay cerca de la cabeza del "mecha", y luego los cuatro que verás a su espalda. Destruye entonces los cuatro generadores restantes, ¡pero ojo con el rayo del mecha! Recuerda lo útil que es tu sentido arácnido en estos casos.



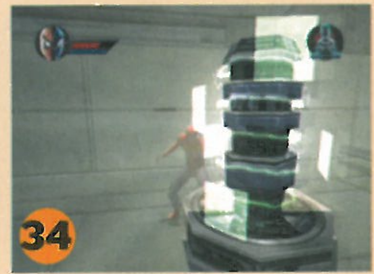
- JEFE FINAL - DUENDE VERDE (NIVEL 24): Balancéate en torno al Duende (fija la cámara) y lánzale telaraña sin parar o arrójate sobre él para obligarle a bajar. Una vez lo haga, tienes dos quebraderos de cabeza: los ataques del deslizador y los del propio Duende. Usa las bolas de red, e intenta esquivar sus bombas tras cada impacto que logres sobre el Duende. Cuando vuelva a volar, repite el proceso. Si tiene poca salud (o tu la tienes completa o has cogido la araña roja que hay en el puente), puedes atreverte con algún golpe cuerpo a cuerpo.



32



33



34

▸▸céntrate en sus mini-robots. Tienes que destruir 50, pero es sencillo si les lanzas telaraña mientras te balanceas (31).

NIVEL 19

Allanamiento
"Breaking and Entering"

Ignora al primer guardia y cruza el pasillo hasta llegar a una puerta vigilada por una cámara. Esquiva su foco, entra, y llegarás a una sala llena de ordenadores (32). El bueno de Spidey te explica que debes buscar los cinco ordenadores activos (uno por sala) para conseguir el código que te permita abrir la puerta de acero. El primero lo tienes aquí, en el extremo superior izquierdo de la sala. El resto los tienes cruzando esta sala, hacia la derecha. Si te descubren los guardias, huye y escóndete hasta que pase el peligro, que será pronto. Cuando tengas los cinco códigos, sigue la brújula hasta la puerta. Tienes que introducir los códigos en orden descendente (o degradado de color), es decir, empezando por la pieza azul oscuro, luego las más claras, después las rojo claro y por último la tarjeta rojo oscuro, en orden dregadante. No te hagas un lío con los colores o no servirá de nada.

➔ ***Araña dorada:*** *en la primera sala de ordenadores, en la mitad izquierda. ¡Ojo con el guardia!*

NIVEL 20

Caos químico
"Chemical Chaos"

Tras hablar con el científico, sube al techo y sigue el pasillo hacia la izquierda, hasta ver una puerta. Cuando la cruces llegarás a un sector cubierto de rayos de alarma (33). Pulsa R3, apunta con la mirilla a través del hueco entre los rayos y usa la Red Directa hasta la pared más a la izquierda. Evita el siguiente sector de rayos (y la cámara) y ve hacia la izquierda. Entra en la sala con una "A" en la puerta, activa el interruptor y sal. Sigue por este pasillo hasta llegar a una habitación con la letra "B", entra y pon en marcha el interruptor. Ve ahora a la sala principal que hay en el centro y activa el interruptor que hay a la derecha (donde dice "AB"). Una vez lo hayas hecho, vuelve al pasillo, sigue hacia delante y llegarás a una sala con más láseres de seguridad y varias cámaras. Usa la Red Directa para llegar al otro extremo y sigue las indicaciones de la brújula para llegar a las salas "C" y "D", donde debes activar sus respectivos interruptores. ¿Cómo, que ahora resulta que el de la sala "D" no se puede activar? Claro, eso es porque necesitas la llave que tiene uno de los científicos. Pégate al techo, espera a que se vayan los guardias que lo escoltan y lánzale una bola de red para dejarle K.O. Coge la llave, entra en la sala "D", activa el interruptor y regresa a la gran sala circular para activar por fin el interruptor "CD".

➔ ***Araña dorada:*** *tienes una sobre la puerta principal, tras activar los interruptores "A" y "B". Y hay otra en la habitación que encuentras entre las salas "C" y "D".*

NIVEL 21

El arma definitiva de Oscorp
"Oscorp's Ultimate Weapon"

Cuidado con este robot: ¡aunque está parado es bastante peligroso!. Destruye sus generadores (34) para poder atacar a la cabeza del "mecha", su punto débil..


35 **ACTIVAR ESTOS TERMINALES** no sería difícil de no llevar "pegados" a los soldados robot de Oscorp. Evítalos en todo momento.


36


37

NIVEL 22

Escape de Oscorp

"Escape from Oscorp"

Nada más empezar este nivel, ve al extremo izquierdo y entra en la sala del fondo para activar el interruptor que hay en ella. Una vez lo hayas hecho, dirígete a la derecha y busca otra sala igual, con otro interruptor **(35)**. Ve después a la sala central y activa el interruptor para desbloquear la puerta . Cuando llegues a una puerta acorazada, usa el interruptor que hay al lado y corre hasta la abertura.

→ ***Araña dorada:*** *justo enfrente de ti, al comienzo del nivel.*

NIVEL 23

Mary Jane secuestrada

"Mary Jane kidnapped!"

Ahora si que la hemos liado: han secuestrado a nuestro bombón. No hay probelma. Persigue al Duende tan deprisa como puedas, porque si lo acabas perdiendo tendrás que comenzar el nivel de nuevo. Justo al comienzo del nivel, puedes tomarle ventaja si te paras y dejas que rodee el edificio. También debes tener cuidado y esquivar las esferas azules que deja tras de sí, ya que si chocas con ellas el Duende escapará **(36)**. Procura mantenerte pegado a él.

NIVEL 24

Enfrentamiento en el puente

"Face-off at the Bridge"

Ha llegado para Spidey el momento en el que tiene que demostrar al mundo entero que es un verdadero héroe, derrotando a su némesis y rescatando a su chica **(37)**. Nada más empezar, ve al puente y busca a Mary Jane, en la cima. Cógela y llévala al punto que te indica la brújula.

NIVEL 25

Conclusión

No es un nivel propiamente dicho, sino la última secuencia del juego, que nos muestra el destino del Duende y del propio Spidey. Tras ella, visita la "tienda de secretos".

LOS SECRETOS DE LA ARAÑA

Según el nivel de dificultad elegido, o los puntos conseguidos en cada nivel, puedes conseguir nuevos modos de juego, vestimentas, y otros extras. Pero para ir al grano, introduce uno de estos códigos directamente. Son los mismos para todas las versiones del juego.

- **MODO CHEAT:** introduce el código ARACHNID (oirás la risa del Duende) y podrás acceder a todas las secuencias FMV, las imágenes y todos los niveles del juego.
- **ELEGIR NIVEL:** basta con introducir el código IMIARMAS en el menú "Specials". Pausa la partida y verás esta opción.
- **SALTAR AL SIGUIENTE NIVEL:** debes introducir el código ROMITAS. Mientras estés jugando, pausa la partida y escoge la opción "Next Level".
- **NUEVOS NIVELES DE ENTRENAMIENTO:** teclea HEADEXPLODY.
- **TELARAÑA ILIMITADA:** introduce el código ORGANICWEBBING.
- **TODOS LOS COMBOS:** serán tuyos con el código KOALA.
- **JUEGA COMO MARY JANE:** debes teclear GIRLNEXTDOOR.
- **JUEGA COMO UN CIENTÍFICO:** introduce el código SERUM.
- **JUEGA COMO UN POLICÍA:** basta con teclear el código REALHERO.
- **JUEGA COMO EL CAPITÁN STACEY:** el código es CAPTAINSTACEY.
- **JUEGA COMO MATÓN 1:** debes teclear KNUCKLES.
- **JUEGA COMO MATÓN 2:** introduce el código STICKYRICE.
- **JUEGA COMO MATÓN 3:** basta con teclear THUGSRUS.
- **TRAJE GOBLIN:** teclea el código FREAKOUT.
- **ATAQUES MATRIX:** el código necesario es DODGETHIS.
- **SPIDEY PEQUE:** debes introducir SPIDERBYTE.
- **CABEZA Y PIES GRANDES:** teclea el código GOESTOYOURHEAD.
- **ENEMIGOS CON CABEZAS GRANDES:** JOELSPEANUTS.
- **PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA:** UNDERTHEMASK.
- **REFRIGERANTE:** introduce el código CHILLOUT. Este código impide que el deslizador se sobrecaliente si juegas como el Duende.
- **BOLOS:** consigue al menos 10.000 puntos y accederás a este mini-juego. Tienes que derribar los "bolos-matones" balanceándote hacia ellos para golpearlos y que caigan.
- **SECUENCIA FMV DEL BUITRE:** consigue 20.000 puntos y podrás ver esta secuencia secreta.
- **SECUENCIA FMV DE SHOCKER:** consigue 30.000 puntos.
- **SECUENCIA FMV DEL DUENDE:** completa el juego en nivel de dificultad "Hero" o superior.
- **JUEGA COMO ALEX ROSS:** completa el juego en nivel de dificultad Normal o superior para conseguir este peculiar uniforme.
- **JUEGA COMO EL DUENDE VERDE:** completa el juego en nivel de dificultad "Hero" o superior. También puedes comenzar una nueva partida en ese nivel de dificultad, volver al menú principal, activar el código ARACHNID, ir al último nivel del juego y conseguirlo así directamente. Para dominar sus movimientos, pausa el juego y revisa la lista que aparece bajo el nombre de "Goblin moves".
- **VESTIMENTA ALTERNATIVA PARA EL DUENDE:** para ver al Duende con una apariencia más "clásica", juega a cualquier nivel donde te enfrentes a él con el "uniforme" de Alex Ross.
- **JUEGA COMO PETER PARKER:** completa el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **JUEGA CON EL UNIFORME DE LUCHA LIBRE:** completa el juego en cualquier nivel de dificultad.
- **AGÁRRATE AL DESLIZADOR:** ¿quieres viajar "de gratis" en el deslizador del Duende? Mientras pelees contra él, apunta con la mirilla a su deslizador, usa la Red Directa y prepárate, ¡menudo viajecito!

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



¡Cómo me lo estoy pasando en el Mundial! Me han invitado mis primos coreanos, que son muy majos...pero no tienen ni idea de hacer fotos. Así que, al final, la foto se la hice yo a ellos.

Las "otras" opciones de Xbox

¡Hola Yen! Estoy a punto de comprarme una Xbox, aunque tengo que ahorrar unas pelillas más para no comprarla "pelada", y tengo algunas dudas:

■ ¿Para qué sirve la Memory Unit? ¿Pero no tiene la consola un disco duro?

Efectivamente, y además dispone de más de 50.000 bloques de memoria, así que la "tarjetita" puede servirte simplemente para llevar tus partidas a la consola de otro amigo. Si no tienes pensado hacerlo, el disco duro tiene capacidad más que suficiente.

■ ¿Hay algún volante con Force Feedback para esta consola? ¿Y un teclado o ratón para navegar?

De momento no hay ninguno de los tres, pero supongo que no tardarán mucho en sacarlos.

■ ¿Qué tal el «Transworld Surf»?

Me ha gustado bastante, sobre todo para tratarse de un género minoritario: técnicamente es muy espectacular, y el control es realista, pero en cuanto lo dominas se hace "la mar" de divertido. De todos modos, en cuestión de acrobacias sobre una tabla, el sigue siendo «Tony Hawk 3».

■ ¿Habrá juegos online para Xbox? ¿Cuáles?

Microsoft ha anunciado que dentro de muy poco habrá al menos 50 juegos online que funcionarán a través del nuevo servicio para juego en red "Xbox-Live", que han presentado en el E3. Entre ellos estarán «Unreal Championship», «Star Wars Galaxies», «Mech Assault»... e incluso una versión del famoso «Counter Strike» de PC. Eso sí, probablemente no lo podremos probar hasta finales de año.

Lukas Adamowicz (Madrid)



RESIDENT EVIL PARA GAMECUBE. Esta reedición del primer juego de la saga «Resident Evil», que salió para PlayStation, incluirá algunos cambios en el desarrollo del juego, pero las mejoras más importantes estarán en los gráficos.

Todo y más sobre PlayStation 2

Hola Yen, te he escrito unas cuantas veces, he comprado la revista unos cientos de veces, y tu sección es la mejor (no es por peloteo). Bueno, ahí te dejo las preguntas que quería hacerte:

■ ¿Qué mejoras, aparte de las gráficas, traerá la conversión de «Resident Evil» para GameCube?

Lo más relevante son nuevas estancias y pasillos dentro de la mansión, que algunos puzzles están modificados para que los que los conozcáis no os los paséis a la primera, y... bueno, que los gráficos son increíbles. ¡La escena del tiburón es alucinante!

■ ¿Se sabe algo del argumento de «Resident Evil 4», y del «Zero»? ¿Cuándo saldrán?

Del 4 no se sabe nada, pero te cuento lo que he averiguado sobre «RE Zero»: Estará ambientado en 1998 (al comienzo de la historia), y la pesadilla se desatará cuando el helicóptero en el que viaja el equipo de investigación Bravo (de los STARS) se estrella cerca de Raccoon. Los únicos supervivientes son Rebecca y Billy, dos personajes que a la postre serán los protagonistas del juego y que, ATENCIÓN, podremos alternar en cualquier momento durante el juego. Ah, y saldrá a principios de 2003.



La pregunta del mes

¿Qué pasa con las conversiones de «Final Fantasy» para GC?

■ Hola Yen, soy un chico de 21 años que os sigue desde vuestro primer número. Tengo una PS2, una GBA, y espero una GameCube, pero tengo una duda sobre las conversiones de los «Final Fantasy» para GameCube: ¿Se sabe ya algún título o fechas de lanzamiento?

Aunque parezca extraño dada la importancia del asunto, ni Square ni Nintendo han hecho anuncios (ni siquiera durante el E3), respecto a la llegada de los «Final Fantasy» a las consolas de Nintendo. Eso sí, he averiguado que el primer juego para GameCube saldrá en 2003, permitirá interactuación con GBA (lo cual invita a pensar que será una entrega totalmente nueva), y lo programará Game Developer Studio, uno de los grupos de programación que pertenecen a Square.

Fernando Carbó Polo (Madrid)

¿Ocurrirá que me compraré la GameCube por los «Resident Evil», que es lo único que me atrae de ella, y al poco tiempo los sacarán en el resto de consolas?

Comprendo tu preocupación, pero creo que en este caso la exclusividad para GameCube es bastante fiable.

¿Terminará alguna vez dignamente la saga, o le acabará ocurriendo como a «Tomb Raider», que después de la segunda parte todos parecen el mismo juego, pero con fases nuevas?

Ya hay 4 entregas del juego, y a mi no me parece que sean tan parecidos, al menos hasta ahora. Además, Capcom ha demostrado con juegos como «Dino Crisis», «Gun Survivor» y «Devil May Cry», que también sabe innovar.

¿Hay algún lugar en la red donde pueda conseguir vídeos de cargo a todas. Por cierto, estas son mis preguntas:

«Medievil» I y 2 me parece una joya infravalorada. ¿Por qué nadie resucita a Sir Fortesque? ¿Ha muerto definitivamente? O sea, ¿habrá un «Medievil 3»?

Por el momento no.

Quiero noticias de «Devil May Cry 2», porque Dante tiene ganas de más guerra y yo voy a dársela.

Pues aquí la tienes, fresquita desde el E3: Transcurrirá en dos ciudades modernas (al estilo de Nueva York, con rascacielos y todo), Dante contará con nuevos movimientos y armas... y por lo visto, parece seguro que habrá un segundo protagonista controlable. ¿Quieres más guerra?

No me acaba de "pillar" lo de los RPG: me aburre que a cada paso aparezca una nueva batalla por turnos y encima repetitiva.

« CAPCOM HA DEMOSTRADO CON JUEGOS COMO «DINO CRISIS», «GUN SURVIVOR» Y «DEVIL MAY CRY» QUE TAMBIÉN SABE INNOVAR »

«Resident Evil Zero» o «RE 4»?

Del primero hay en la web oficial japonesa (http://www.capcom.co.jp/bio0/), pero del «RE 4» todavía no ha salido ninguno.

Leunam Leugim (Huelva)

El rey de los "Survival Horror"

Venerable Yen, soy el terror de las alimañas poligonales, si las veo pasar por PS2, me las **¿Debo insistir y darle una oportunidad más a «FFX»? ¿Tiene la misma dinámica de batallas?**

Digamos que, aunque hay muchísimos combates (yo diría que es la entrega en la que más peleas hay), las novedades en el sistema de control las hacen mucho más ágiles y entretenidas. De todos modos, el sistema de juego es el mismo, así que si antes no te gustaba, seguramente ahora tampoco te cautivará.

¿«Maximo» o «Jak & Daxter»?

«Jak & Daxter» probablemente, sobre todo por su enorme calidad y porque es un poco más largo, aunque «Maximo» resulta muy, muy divertido de jugar.

No me atrevo a pillarme «Onimusha», porque sé inglés y eso, pero dicen que es demasiado corto. ¿Qué debo hacer?

Si te interesa el género, y como me cuentas que ya has jugado a «Devil May Cry», píllatelo. También está «Extermination», pero a mí me moló más «Onimusha».

Molusco's Killer (e-mail)



DEVIL MAY CRY 2. El protagonista de la mejor aventura de acción para PS2 va a cambiar el castillo de la primera parte por Nueva York, pero el objetivo será el mismo: acabar con cientos de criaturas infernales.



Buscando las pistolas de Lara

¡Hola Yen! Me llamo Edgar, y podría enumerarte todas las consolas que tengo, pero sería lo de siempre, así que me centraré en mi PlayStation 2. Tengo sólo tres preguntitas:

¿Podrías averiguarme el modelo de pistolas que utiliza nuestra heroína en la película "Tomb Raider"? Es que el otro día entre a una armería para hacerme con una réplica para decorar, y casi acabaron riéndose de mi...

Si te refieres a las dos pistolas "básicas", si no me equivoco lleva dos Colt de 9mm, pero modificadas con unos suplementos de plástico negro -creados para la película- colocados en el extremo del cañón para evitar el calentamiento provocado por los continuos disparos. Ah, y tampoco intentes comprar los famosos cargadores de la mochila, porque también son inventados.

Tengo ese juegazo llamado «GTA3», y estoy flipando con él, pero he tenido un pequeño problemilla. Después de guardar mi partida en la Memory Card, un día fui a jugar y no me cargaba el disco. En la tienda me lo cambiaron por otro nuevo, y cuando llegué a casa la consola me decía que no tenía los datos guardados, así que me ha tocado volver a jugarlo desde el principio. ¿Cómo se explica? ¿Es que los juegos tienen alguna protección y «GTA3» tiene su propio archivo de partida?

En principio no, ya que tú puedes jugar con tu tarjeta de me-

El Campeón del Mundo... consolero

Aarón Jiménez Lorenzo (Barcelona)

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Me gustaría agradecer a Konami la apuesta de su fútbol en su «Pro Evolution Soccer» de PlayStation 2, que con una simulación casi pefecta, se ha convertido en el juego más preciado por los amantes del fútbol, superando al respetable, pero decepcionante «FIFA». Y es que no entiendo cómo un disparo a medio campo, con una potencia que ni el ojo humano puede seguir, entre por la crucueta. Ni en "Oliver y Benji" hacían esas barbaridades. Sin embargo, «Pro Evolution Soccer» alcanza un realismo brutal: el compañero te dobla, te hace la cobertura, apoya, se demarca, etc. Parece que piensen mejor que algunos profesionales del fútbol. Existe un gran número de habilidades por jugador, y no las 7 típicas de FIFA (es que un jugador es algo más que velocidad, fuerza, potencia, cabezazo, entrada, pase y precisión). Concluyendo, diré que a este deporte, que ya tiene siglos de historia, hay que tratarlo como se merece, y «Pro Evolution Soccer» ha sido quien mejor lo ha hecho. Gracias de nuevo a Konami por virtualizar con tanta delicadeza este deporte. Seguid en esta línea y el público amante del fútbol responderá.

Yen: Mi preferido también es el «Pro», aunque reconozco que aún debe mejorar en aspectos como la cantidad de opciones.

vuestra OPINIÓN

La guerra de los precios

Iván Ernesto González Jiménez (Tenerife)

Creo que algo está cambiando en el sector: ¿No decía Microsoft que, debido a su tecnología, no era posible abaratar los costes de producción, y que por esa razón Xbox era tan cara? Y ahora van y la bajan de precio. Desde luego, estos movimientos no son nada habituales en la industria, pero no son los únicos. En Japón, Sega se ha apresurado a bajar el precio de «Virtua Fighter 4» hasta la mitad, después de la aparición de «Tekken 4». ¿De qué va esto? Parece ser que, por el crecimiento del sector y la llegada de compañías como la gran Microsoft, las compañías están dispuestas a hacer lo que sea por un trozo del pastel, y protagonizar la lucha más encarnizada de la historia. Creo que lo de Microsoft ha sido un patinazo, y seguramente habrá gente que desconfíe de ella, pero no creo que nadie al que le guste «Tekken» lo vaya a dejar de comprar sólo porque ahora «Virtua Fighter 4» cueste la mitad. En fin, todos estos movimientos me parecen desconcertantes, pero de lo que no cabe duda es de que los beneficiados de todo esto somos nosotros.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Pues sí, y la verdad, eso es lo único que a nosotros debería importarnos. Si un juego es bueno y barato... ¿qué más se puede pedir?



moria en la consola de un amigo, utilizando el juego de ese amigo, así que eso da igual. Supongo que lo que te ha ocurrido es que el juego tendría un defecto de fabricación, y eso también causó que la partida grabada con el juego antiguo se estropeara. Son "gajes" del oficio, colega.

He oído unos rumores acerca de que Sony pretende sacar en el 2005 una nueva consola de última generación. ¿Sabes algo sobre este tema? ¿Se sabe si será compatible con los juegos de PSone y PlayStation 2?

Yo también he oído esos rumores, y la verdad, veo normal que Sony esté pensando ya en cómo continuar con su mercado en el futuro (a ver si te pensabas que una consola se crea de un día para otro...), pero aún es demasiado pronto para saber nada seguro sobre sus características o compatibilidades. ¡Paciencia!

Edgar "Wolf" (Valencia)

« VEO NORMAL QUE SONY ESTÉ PENSANDO EN SACAR UNA NUEVA CONSOLA EN EL FUTURO, PERO ES PRONTO PARA SABER NADA »

Un manager nato

@ Hola, soy Andreu y tengo unas preguntas sobre «Manager de Liga 2002» de PS2:

¿Qué diferencias y parecidos tiene con respecto a las juegos ya existentes en esta consola (como «FIFA», «Pro Evolution Soccer» y «Esto es Fútbol»)?

Yo diría que el único parecido es que son de fútbol... Los tres que mencionas son simuladores normales, mientras que en «Manager de Liga» tomamos el papel de un directivo (fichajes, sueldos, reformas en el estadio, etc.), y no podemos controlar directamente a los jugadores.

¿Se pueden enlazar temporadas, con ascensos y descensos de categoría?

Sí.

¿Se pueden obtener clasificaciones para la Liga de Campeones o la UEFA? ¿Se pueden jugar estas competiciones?

Sí claro, de hecho si te pides a equipos como el Madrid o el Barça, tu objetivo será llegar a la Liga de Campeones (y ganarla).

¿Hay ligas extranjeras?

Sí, están la inglesa, italiana, francesa, alemana... y por supuesto, la escocesa (¿?).

¿Qué papel tiene el jugador (yo) en el juego?

Durante los partidos, sólo podemos dar algunas órdenes generales a los jugadores (como en la realidad), pero fuera de ellos, podemos hacer entrenamientos, idear tácticas, tratar a los lesionados, hacer ofertas por los "cracks" de otros equipos...

¿La temporada de fútbol es la que acaba de terminar?

Por supuesto, más que nada porque los datos de la próxima temporada todavía no los saben ni los propios equipos reales.

¿Es lo mismo «Manager de Liga 2002» que «Premier Manager 2002» para PlayStation 2?

Sí, sólo que el segundo es la versión inglesa del juego. Es que allí la liga se llama "Premier".

Andreu (e-mail)



EL FALSO «FINAL FANTASY XII». Con esta imagen trucada, un tipo ha engañado a más de uno por Internet. La pantalla original no tiene el logo superior, y aunque se inspira en los «Final Fantasy», no tiene nada que ver con Square.

¿Era «Final Fantasy XII»?

@ Hola Yen, me llamo Sergi, y tengo una PlayStation , dos MegaDrive, una GBA, una Game Boy, y una única pregunta: Buscando imágenes para diseñar mi propia página web he encontrado una pantalla de «Final Fantasy XII». ¿Es real?

Siento estropearte la "exclusiva", pero no. Es una imagen realizada por un aficionado a la creación de imágenes en 3D, que fue trucada que algún graciosillo para llamar la atención. De hecho, puedes ver la imagen original en la web http://www.3dshop.com/cgi-bin/Gallery/show?Character=736. Cuando salgan las primeras imágenes reales de «FFXII», no te preocupes que os las enseñaremos enseguida.

Sergio (e-mail)

Los precios de Nintendo

@ Hola Yen, soy un amante del mundo de los juegos desde hace mucho tiempo, además de un poseedor de la flamante GameCube, así como de varios otros sistemas. He aquí mis dudas:

¿Cómo es que los juegos están a un precio tan elevado, siendo la propia Nintendo la que se decantó por el abaratamiento de dichos juegos al incluir los mini-DVD?

Teniendo en cuenta lo que valían los de N64, es todo un logro...

¿Para cuándo llegarán los «Resident Evil» de GameCube, cada uno aproximadamente?

El primero saldrá a finales de

septiembre. Los demás vendrán a partir de 2003, pero aún no tienen fecha concretada.

■ **¿Es posible que salga un «Metal Gear Solid» en GameCube?**

Yo diría que no...de momento.

■ **Creo que Nintendo ha acertado de pleno con su consola, pero ¿no incluye ninguna demo el pack?**

Yo pensaba que si lo iba a llevar, pero al final Nintendo ha optado por no incluirlo.

Sergio Repiso (e-mail)



VIRTUAL BOY. Estas gafas de realidad virtual de Nintendo eran capaces de generar juegos en 3D bastante molones. Algunos de sus juegos fueron «Galactic Pinball», «Mario Clash», y «Virtual Fishing».

Una de datos y "cosas raras"

Hola Yen, ¿qué pasa? Me llamo Antonio y os leo desde el número 1. Tengo las consolas Master System, Mega Drive, Mega CD, Super NES, Game Boy Color, GBA, Nintendo 64, PSone, PlayStation 2, un Pokémon Mini... y unas dudas "históricas":

■ **¿Me podrías decir cuántos bits puede tener como máximo y como mínimo una consola?**

En teoría se pueden hacer desde 1 bit hasta el infinito, pero siempre con potencias de 2 (o sea, 32, 64, 128, 256, 512, etc.).

■ **¿Cuántos bits tenía La Abuela de las Consolas, la Atari 2600?**

La CPU era de 8 bits, y su velocidad eran 1,19 Mhz.

■ **¿Cuál fue el chasco consolero más grande que se haya producido nunca en el mundillo consolero con una consola?**

Yo diría que el Virtual Boy, una especie de gafas de realidad virtual en 3D que preparaba Nintendo justo antes N64, en el que los gráficos se veían en tonos rojos. Ni siquiera en Japón gustó.

■ **¿Cuáles han sido los juegos que más han "estrujado" las capacidades de mis consolas?**

Los ejemplos más destacables son «Virtua Racing» de Mega Drive, y «Starfox» y «Stunt Race FX» de Super Nintendo, que usaban dos chips especiales para crear polígonos en consolas pensadas para gráficos 2D. Pero en tiempos más "modernos", «Metal Gear Solid 2», con sus innovadores efectos gráficos, es el que mejor ha exprimido el potencial de las nuevas consolas.

■ **Por último, ¿cuál ha sido el número de Hobby Consolas que más se vendió en la historia? ¿Cuánto soléis vender como media?**

Fue el número 18, uno que tenía a Goku en la portada. Por lo demás, solemos vender... ¡todas las revistas que sacamos!

Antonio

« «METAL GEAR 2», CON SUS INNOVADORES GRÁFICOS, ES EL JUEGO QUE MEJOR HA EXPRIMIDO LA POTENCIA DE LAS NUEVAS CONSOLAS »

Línea directa con GameCube

¿Sí, oiga? Mire usted, es que me han dicho que aquí es donde resuelven dudas sobre videojuegos. ¿Podría ayudarme?

Ehhh sí, aquí es. ¡Yen al habla!

■ **Bueno pues, ¿cuándo saldrá «Virtua Striker 3» para GC?**

El mes que viene.

■ **Bien... ah, he leído que la saga**



Celosa de su "hermana"

Maite Moreno Guisado (Barcelona)

A mi tierna edad de 6 años he pasado de estar en lo más alto, a estar en un segundo plano, debido a que un día mis padres decidieron darme una hermanita. Ahora es a ella a la que se dirigen todas las miradas, todos los mimos, todos los comentarios... Por suerte, siempre hay alguien que me coge en sus brazos dispuesto a pasar conmigo una tarde de diversión. Aún recuerdo cuando nací, cómo me miraban, el gran cuidado con el que me tocaban por miedo a hacerme daño... Cómo ha cambiado todo. Ahora he aprendido a convivir con ella, y espero que se fijen en mí a la hora de criarla. De todos modos, creo ambas podremos vivir en armonía, ya que somos diferentes, y por tanto no tienen por qué separarnos, pues lo que no encuentren en ella, en mí lo tendrán. La verdad es que hemos vivido tantos y tan buenos momentos juntos, que es imposible que me vayan a dar de lado fácilmente, por eso quiero que todo el mundo se acuerde de los inolvidables momentos que pasó conmigo, cuando esté jugando con mi querida hermana, PlayStation 2.

Yen: ¡Qué bonito, madre! No, en serio, seguro que has dejado pensando a más de uno, si bien gracias a que PS es compatible con PS2, yo no creo que nadie se olvide de ella.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS



«Wining Eleven» puede darse una vuelta por mi querida GameCube. ¿Qué sabe de eso?

Se sabe que Konami ha confirmado que va a trasladar esta genial saga futbolera (que aquí conocemos como «Pro Evolution») a GameCube, pero de momento sólo lo han confirmado para Japón. En Europa... ya veremos.

De acuerdo, ya no le molesto más. Bueno, una última pregunta: ¿Qué hay de esa súper-tarjeta de memoria para GameCube que se anunció hace mucho tiempo, y que no se ve por ninguna parte?

Pues esa dichosa tarjeta, que tiene 251 bloques de memoria (en lugar de los 59 de la normal), se ha puesto a la venta este mismo mes en Japón, y llegará a Europa en unos pocos meses.

Antonio (Málaga)

Periféricos y juegos para GC

@ Hola Yen, ¿qué tal? Soy Carlos, un viciao que no se quita esa "espina" de que sepas más que yo. Bueno, a lo que vamos:

¿Se sabe algo sobre un juego de motos para GameCube?

Aparte de «Extreme G3», un arcade con motos futuristas que ya ha salido a la venta, tienes el «Jeremy McGrath» que es de cross.

¿Cuál va a ser el próximo juego con conexión entre GameCube y Game Boy Advance?

Habrá varios. Por lo visto, la versión de GameCube de «Rayman 3» permitirá descargar niveles nuevos para la versión de Game Boy Advance, y algo parecido pasará con una futura entrega para la portátil de «Phantasy Star Online», que permitirá descargar varios minijuegos desde la versión de GameCube. Curioso, ¿verdad?

He visto «F-1 2002» para GameCube y me ha gustado mucho. ¿Cuándo va a salir?

Como ya habrás visto en la sección Novedades, sale este mes.

El arcade stick para GameCube, ¿vale para todos los juegos o sólo para los de lucha?

Se puede usar con cualquier juego, pero la verdad es que resulta un poco raro jugar al «Resident» con un mando arcade...

¿Cuándo va a salir «El Señor de los Anillos» para Game Boy Advance y GameCube?

No sé si te referirás a los juegos de Electronic Arts (los de la película), o a los de Vivendi (basados en las novelas), pero en ambos casos, las versiones de GBA saldrán a finales de año, en noviembre. En cuanto a GameCube, el único juego basado en "El Señor de los Anillos" será «El Hobbit», de Vivendi, y saldrá el año que viene.

¿Cuándo va a salir «Virtua Tennis» para Game Boy Advance? ¿Saldrá para GameCube?

En la primavera de 2003, o eso dicen... Por lo demás, de momento Sega no tiene previsto sacar «Virtua Tennis» en ninguna otra consola, aparte de Game Boy Advance.

¿Va a caer algún juego de disparos en GameCube, o pasará lo mismo que en Nintendo 64?

Sinceramente, no sé si habrá muchos juegos de pistolas para GameCube, pero de momento no hay previsto ninguno. Ya sabes que en las consolas de Nintendo nunca abundaron.

El volante de Logic 3, que sacasteis en la revista, ¿en qué tiendas lo puedo encontrar? ¿O lo he de pedir por Internet?

Como no sé dónde vives, prueba a meterte en la página web de Los Herederos de Nostromo (www.hnostromo.com), que son los distribuidores de Logic 3 en España, y allí lo encontrarás por 59,95 euros (9.975 ptas.).

Carlos Egido (e-mail)

ARCADE STICK. Este joystick de recreativa tan molón para GameCube ya está a la venta en España, y lo podéis encontrar en cualquier tienda especializada a un precio de 39,95 euros (6.647 ptas.)

Unas preguntas muy "enroladas"

@ ¡Buenas Yen! Me llamo Tony, soy de Valencia, y os sigo de forma más o menos continua desde el número 1. Mi joya de la corona ahora mismo es PlayStation 2, y mi género favorito son los juegos de rol. Así que, sabiendo esto, te pregunto:

¿Cuál me aconsejas, «Shadow Hearts», o «Dark Cloud»?

A mí me parece más entretenido «Shadow Hearts», ya que aunque «Dark Cloud» resulta más original, su sistema de juego se acaba haciendo repetitivo.

¿«Final Fantasy XII» será como el «FFX» o como el «FFXI»?

Todavía no he conseguido que Square me lo confirme, pero yo apostaría por un juego más parecido a «FFX», pero que también permita algún tipo de conexión a

« SQUARE AÚN NO HA DICHO CÓMO SERÁ «FFXII», PERO YO APOSTARÍA A QUE SERÁ DEL TIPO «FFX», PERO CON ALGUNA OPCIÓN ONLINE »

la red como opción secundaria.

¿Para cuándo versiones PAL de «Breath of Fire V», «Xenosaga», «Wild Arms 3» y «Suikoden 3»? Nunca ha salido un capítulo de «Star Ocean» en Europa. ¿Tampoco lo hará «Star Ocean 3»?

Casi seguro que no.

Viendo los vídeos de «Kingdom Hearts», me da la sensación que recupera el estilo de «Secret of Mana». ¿Es así?

Puede que sí, principalmente porque con él Square vuelve a los combates en tiempo real.

¿Para cuándo saldrá un «Phantasy Star» como los de toda la vida? Es decir, que sea sin online y con combates por turnos.

Me temo que Sega no está por la labor, viendo lo bien que le va jugando por Internet.

Una cosa más, «Grandia 2» es genial para PS2 y no lo habéis colocado en Los Recomendados, teniendo mayor puntuación que «Shadow Hearts».

Efectivamente, en el número anterior se nos pasó colocarlo, pero ya está subsanado el fallo. ¡Gracias por el apunte!

Antonio Silvestre Gimno (Valencia)

La vuelta de George Stobbart

¿Qué tal, Yen? Te escribo para hacerte unas preguntitas. Tengo una PS2, aunque también me gusta la GameCube y la Xbox (últimamente esto de las consolas se está haciendo "insoportable", hay tantas consolas que no sabes cuál comprar je,je). Por favor publícalo, que nunca me haces ni caso:

¿Sabes algo del juego «Broken Sword 3: The Sleeping Dragon»? De qué va, cuándo sale...

Sé que está previsto para 2003 (aún sin especificar el mes), que saldrá en PlayStation 2, Xbox y GameCube, y que será completamente en 3D. Ya han salido un par de pantallas por ahí, y aunque del argumento aún no se sabe nada, eso de un "dragón durmiente" en el título me suena a ambientación china... ¿no crees?

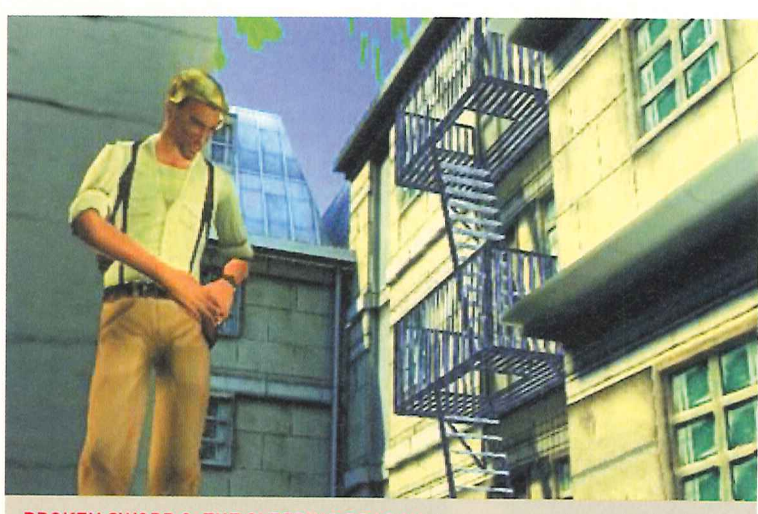
¿Va a salir el juego «Virtua Tennis» para alguna otra consola, aparte de Dreamcast?

¡Ya me lo habéis preguntado mil veces! En fin, es casi seguro que no lo hará.

¿Para cuándo «Colin McRae 3.0»? ¿En qué consolas saldrá?

Codemasters lo tiene previsto para octubre, y saldrá en PS2, Xbox... ¡y en GC también!

Rubén Morrillo Sánchez (Navarra)



BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON. Los programadores de Revolution están revelando información sobre esta esperada aventura gráfica para PS2, Xbox y GameCube con cuentagotas. Así es como será en la nueva generación.

Lanzamientos muy variados

Hola Yen, me gustaría que me resolvieras unas preguntas que me tienen intrigado:

¿Para cuándo el nuevo «Pro Evolution Soccer» de PS2?

Para finales de año. Ya lo he probado, y se están mejorando aspectos como la fluidez del juego o las reacciones de los jugadores al perder el balón (que siempre daban unos "puñet..." pasos de más... ¿recuerdas?).

¿Es cierto que Xbox desaparecerá en el mercado nipón?

Qué va hombre, la cosa no es para tanto. Vale que se haya vendido menos de lo que se esperaba, pero de ahí a que vaya a desaparecer, hay un mundo.

¿Se sabe algo nuevo del «Mario Kart» para GameCube?

Nada de nada.

¿Sabes si habrá un nuevo «Pilotwings» para GameCube?

Tampoco.

¿Y algún RPG que no sea «Zelda» ni «Final Fantasy»?

Las dos primeras entregas de «Phantasy Star Online», «Tales of Phantasia», y el prometedor «Lost Kingdoms», en octubre.

Dani (e-mail)

« SEGA NO ESTARÁ POR LA LABOR DE UN «PHANTASY STAR» QUE NO SEA ONLINE, VIENDO LO BIEN QUE LE VA JUGANDO POR INTERNET »

La rebaja de PS2

Hola, soy un fan tuyo desde el número 100, y estoy pensando en comprarme una PS2:

¿Es cierto que van a bajar el precio de la consola?

Sony se está haciendo de rogar, a ver si después del verano...

¿Qué juegos van a salir para PlayStation 2 de «Star Wars»?

Te digo los que aún no han salido: «Star Wars Bounty Hunter», «Star Wars Galaxies», y «Star Wars The Clone Wars».

Sergio Villena (e-mail)

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido durante este mes. Os aseguro que son ciertas:

¡HOLA, AMIGOS DE PLAYMANÍA!
Yen: Creo que te has equivocado de dirección de correo, colega...

QUIERO COMPRARME UNA PSONE O UNA DC, PORQUE MIS AHORROS NO DAN PARA MÁS, Y LA MD YA SE ME HA QUEDADO ANTICUADA...
Yen: ¡Qué va, hombre, si va a tener un montón de lanzamientos este año! ¿No los has visto en el reportaje sobre el E3?

¿QUÉ OCURRE CON ¡BLEEM!, EL SURVIVAL HORROR DE DC? NO ME DIGAS QUE LO HAN CANCELADO...
Yen: Abuelo, ¿hoy se ha tomado las pastillas? Porque ya está otra vez diciendo cosas raras...

ME HE ENTERADO DE QUE NINTENDO PREPARA UN NUEVO «ZELDA». ¿QUÉ SABES AL RESPECTO?
Yen: ¿Un nuevo juego de «Zelda»? Venga ya... ¿Y dices que será para GameCube? ¡Es que no me lo puedo creer!

LOS JUEGOS DE GAMECUBE, ¿SERÁN EN CD'S O EN CARTUCHOS?
Yen: Ninguno de los dos. Serán cassettes, como en Spectrum. ¡así que ve preparando una buena rebobinadora de cintas!

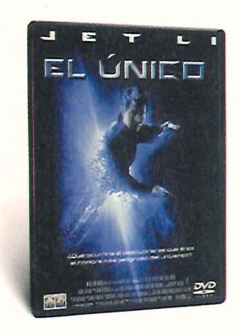


¿QUIÉN ERAS TÚ EN LA FOTO DEL METRO DEL NÚMERO 128?
Yen: El que sale al fondo. Soy el que tiene brazos, piernas... y los ojitos rasgados. ¿Ya me ves?

¿QUÉ ES UN JUEGO "ONLINE"? LO HE LEIDO EN VUESTRA REVISTA.
Yen: Quiere decir que está "en la línea" de los demás, vamos, que tiene una calidad normal.

MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
DVD

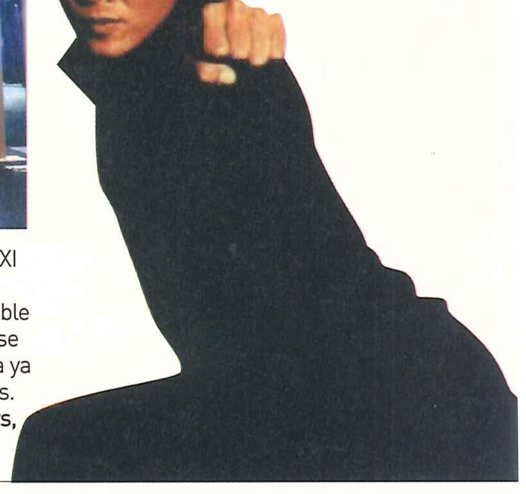


El Único

- Género Acción
- Protagonistas Jet Li, Carla Gugino y Delroy Lindo.
- Director James Wong
- Precio 23,99 € (3.991 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★





ARGUMENTO: Jet Li, el "Bruce Lee" del siglo XXI que participó en películas como "Romeo debe morir" y "Arma Letal 4", vuelve a hora con un doble papel en el que interpreta a un duro policía que se enfrenta a una replica de sí mismo... Una excusa ya típica para ofrecer un montón de molonas peleas.
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios, Trailers, Documentales, Opciones DVD-Rom... y más.



Colega, ¿dónde está mi coche?

- Género Comedia
- Protagonistas Seann William Scott y Ashton Kutcher.
- Director Danny Leiner
- Precio 24,01 € (3.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★
EXTRAS ★★



ARGUMENTO: Después de una noche de juerga salvaje, dos amigos (que están como cabras) no recuerdan dónde está su coche. ¡Tienen que encontrarlo! La reconstrucción de sus peripecias será lenta, pero les llevará a la aventura más loca de sus vidas, sobre todo cuando tengan que encontrar el enigmático "Transpondedor del Continuo".
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios, Escenas inéditas, Detrás de las cámaras, Trailer, Anuncios y un vídeo musical.



13 Fantasmas

- Género Terror
- Protagonistas Tony Shalhoub, Shannon Elizabeth, Matthew Lillard y F. Murray Araham.
- Director Steve Beck.
- Precio 24,01 € (3.995 ptas)

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★
EXTRAS ★



ARGUMENTO: ¿Te gustan las películas de miedo? ¿Y los fantasmas? Pues esta película te puede molar bastante. Todo ocurre en una enorme mansión que heredan un hombre llamado Arthur, que está arruinado, y sus dos hijos. Ahora bien, lo que no se esperan es que, al llegar a la casa, se encuentran con 13 fantasmas con ganas de sangre...
EXTRAS DVD: Sonido 5.1, Comentarios, Documentales, Filmografías, Cómo se hizo, Trailer de cine, y otros Trailers.

MÚSICA



Spider-Man The Movie

Seguro que con lo flipante que es la película de Spider-Man, no muchos de vosotros os habréis parado a escuchar la banda sonora... Pero os aseguramos que mola un montón. Por eso os recomendamos que, en cuanto podáis, os hagáis con este CD que incluye todos los temas originales del film.

- Compañía Columbia Pictures
- Precio 21,63 € (3.599 ptas.)



LIBROS

Crear personajes

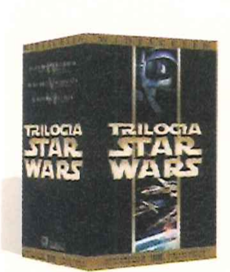
Norma Editorial se ha empeñado en convertirnos en unos expertos dibujantes, y por eso han sacado este libro con consejos para crea superhéroes, brujas, duendes... pero no para mangas, sino para los cómics en general.

- Editorial Norma
- Precio 15,00 € (2.496 p

VIDEOJUEGOS

ESTRENOS





Trilogía Star Wars

- Género **Ciencia ficción**
- Protagonistas **Mark Hamill, Harrison Ford, Carrie Fisher...**
- Directores: **George Lucas, Irvin Kershner, Richard Marquand**
- Precio **35,99 €** (5.988 ptas)

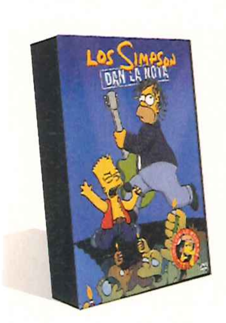
VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★





ARGUMENTO: Con el estreno del Episodio II, "La Guerra de las Galaxias" se ha puesto más de moda que nunca en los últimos 15 años, así que sería imperdonable que a estas alturas aún no tuvierais la Trilogía Clásica. Por eso, este apetitoso pack en VHS (en DVD aún no ha salido) con las tres primeras películas, con un precio súper contenido, es un imprescindible. *



Los Simpson dan la nota

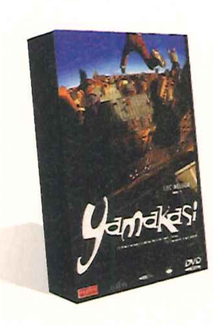
- Género **Dibujos animados**
- Protagonistas **Homer, Bart, Lisa, Marge, y el resto de personajes de la serie de TV.**
- Director **Matt Groening**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: Aquí llega un nuevo vídeo recopilatorio sobre Los Simpson, que incluye 4 episodios relacionados con el mundo de la música: "Historia de dos Springfields", "El cuarteto vocal de Homer", "Homerpalooza" y "El Otto-Show". Además, de regalo se incluye un documental con los mejores momentos de Otto, el conductor heavy del bus de la Escuela de Springfield. Por cierto, está también en DVD, pero es más caro y no incluye otros extras adicionales. *

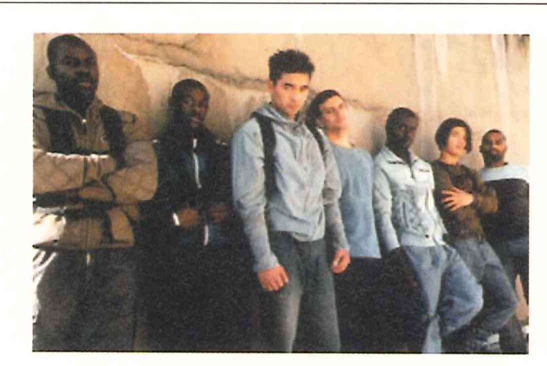


Yamakasi

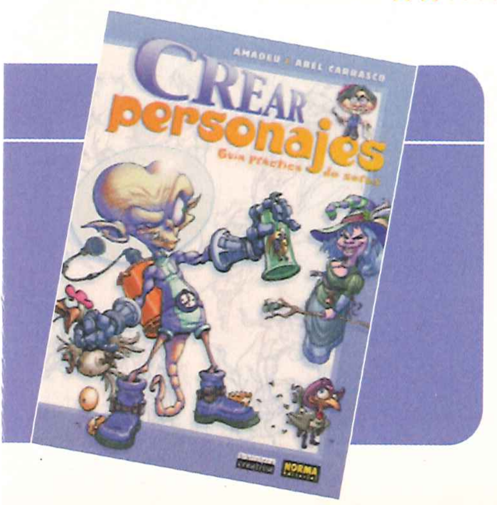
- Género **Acción**
- Protagonistas **Chau y William Belle, Yann Hnautra, Guylain, N'Guba Boyeke, Malik Diouf, Charles Perriere, Laurent Piermontesi y Maher Kamoun.**
- Director **Ariel Zeitoun**
- Precio **11,99 €** (1.995 ptas)

VALORACIÓN:

PELÍCULA ★★★★



ARGUMENTO: Un grupo de 7 chavales franceses -que además existen en la realidad- tienen como afición un deporte de lo más peligroso: saltar de un edificio a otro mientras se deslizan por los muros, tejados y puentes desafiando todos los peligros. En esta película, deciden atracar un banco para sacar dinero con el que operar a un amigo enfermo. ¿Conseguirán escapar de la policía? Desde luego, se trata de una película de lo más espectacular. *



CINE

Spider-Man

Nuestro sentido arácnido nos alerta: La película de Spider-Man se estrena en España el día 21 de junio, y el superhéroe más famoso del cómic llega con todos sus superpoderes para enfrentarse a la mayor amenaza que la Tierra haya conocido jamás: el malvado Duende Verde.

- Productora **Sony** ■ Precio Entrada **5,25 €** (874 ptas)



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones



"EL ESPECTRO DEL ANILLO", FIGURA EN EDICIÓN LIMITADA

Los Jinetes Negros, (alias Nazgul), son unos reyes humanos transformados por el malvado Sauron en sus temibles sirvientes. Al menos eso es lo que supimos en la película de "El Señor de los Anillos", que sigue de moda ahora que llegan los videojuegos. Así que, si eres un auténtico fan de la película o las novelas, seguro que no te importará gastarte los ahorros en unas de estas estatuas (sólo existen 5.000 unidades) de 35 cm de alto. Si te resulta demasiado caro, también hay figuras oficiales más pequeñas, y que sólo cuestan 35,69 euros (5.939 ptas.)
Lo encontrarás en: www.sideshowtoy.com
Precio: 299 € (49.750 ptas.)



LAS FIGURAS DE «FFX»... Y UNA EDICIÓN ESPECIAL

Por si no lo sabías, ya puedes comprar en cualquier tienda las figuras de acción del «Final Fantasy X» de PlayStation 2, entre las cuales están Tidus y Yuna, los protagonistas del juego. Nosotros, por nuestra parte, no vamos a tener que comprarlas, ya que hemos tenido la suerte de recibir, de parte de Sony, una Edición Especial de lujo, que incluye el juego junto a una de las figuras. No es por dar envidia, pero ya sabéis lo que nos gusta enseñaros estas ediciones tan chulas para coleccionistas...
Lo encontrarás en: Alcampo
Precio: 9 € (1.497 ptas.)



JUEGA A LAS CARTAS CON SAKURA

Los seguidores de la conocida serie de manga "Card Captor Sakura" (Sakura, La Cazadora de Cartas), que ya ha salido en DVD en nuestro país, estarán contentos de saber que pueden adquirir un mazo oficial de cartas basado en esta serie de animación japonesa. Los autores son los propios creadores del manga (los chicos de Clamp), y se espera que en breve salgan nuevos paquetes con más cartas. ¡Participa en la fiebre Card Captor Sakura!
Lo encontrarás en: www.planetacomic.com
Precio: 15 € (2.496 ptas.)



HAZTE "RICO" CON EL MONOPOLY DE SPIDERMAN

Si el Monopoly de Pokémon ya era curioso, más aún nos parece haber encontrado una versión de este famoso juego de tablero ambientado en el universo de Spider-Man. En lugar de dinero Monopoly, hay billetes de tela de araña, tarjetas especiales de Peter Parker y Spider-Man, el Duende Verde, etc.
Más información en: www.shoppingbrains.com
Precio: 39,91 € (6.641 ptas.)



¡UN «POKÉMON STADIUM» DE VERDAD!

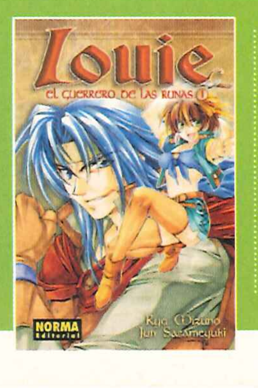
Si no os basta con montar peleas virtuales en 3D con vuestros Pokémon, ya es posible jugar en un alucinante Estadio en miniatura. Para ello, existen unos modelos de Pokémon llamados "Think Chip" que permiten jugar sumando y restando puntos de fuerza en función de los ataques usados. ¡Consigue que se hagan más poderosos y hazte con todos!
Lo encontrarás en: www.pokemoncenter.com
Precio: 79,95 € (13.303 ptas.)

MANGA PARA OTAKUS

Louie Vol. 1

Louie es un joven hijo de un hechicero, bastante gamberrete, aficionado a las chicas y también a las peleas. Lo que no espera, es que tres aventureras lo seleccionen para unirse a su grupo y vivir una gran aventura... ¡Serán intensas emociones!

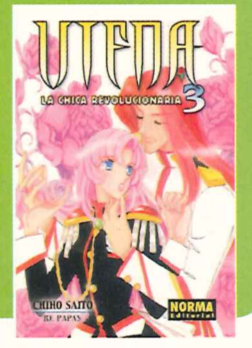
Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas)



Utena Vol. 3

La obra de Chicho Saito y Be Papas está teniendo mucho éxito entre las chicas aficionadas al manga, y es que las aventuras de Utena son la mar de entretenidas. ¿Quién tendrá la habilidad para quedarse por fin con la Novia de la Rosa?

Lo encontrarás en: Norma Editorial
Precio: 8,00 € (1.331 ptas)



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15

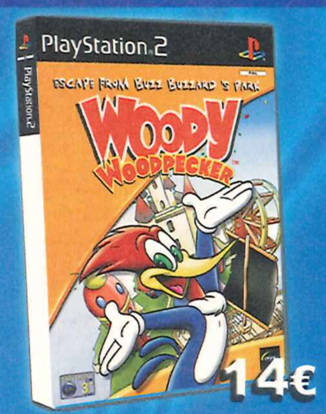


LOS
PESOS-PESADOS
DEL VIDEOJUEGO
VIDEOJUEGOS - ACCESORIOS - JUEGOS 2ª MANO - JUEGOS EN RED
X Box 299 €
Camiseta de regalo*
Consola Ps2 299.95 €
Camiseta de regalo*
Consigue Tu regalo* de Final Fantasy x
Game Cube 199 €
Camiseta de Regalo*
Pack** 119.99 €
Consola Game Advance + Lupa Con Luz + Bateria y Cargador + Bolsa de Neopreno
Compra - Venta Juegos y Consolas de 2º mano
M·G·K
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
C.C FINESTRAT
Tel. 966 831 568
Crevillente
Alarico López Teruel, s/n
Tel. 966 681 606
Denia
Avda. Marquesado, 20
Tel. 965 780 972
Orihuela
C/. de la Huerta, 11
Tel. 965 303 848
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
Villajoyosa
C/. Aitana, 3
Tel. 966 853 676
BADAJOZ
Merida
José Ramón Melida, 6
Tel. 924 30 40 72
BARCELONA
Badalona
Calle Conquista, 121
Tel. 933 896 211
BILBAO
Bilbao
Cosme Echebarrieta, 2
Tel. 944 230 618
CANTABRIA ¡NUEVA APERTURA!
Castro Urdiales
Dr. Diaz Munio 6
Tel. 942 861 250
GUADALAJARA
Guadalajara
Rufino Blanco, 6
Tel. 949 255 327
GIRONA
Girona
Av. Sant Narcis, 113
Tel. 972 230 869
JAÉN
Linares
C/. Alfonso el Sabio, 14
Tel. 953 606 711
MADRID
Madrid
Mª Sevilla Diago, 14
Tel. 913 135 402
Mostoles
C/. Cartaya, 15
Tel. 916 640 269
Pinto
C/. Sagrada Familia, 8
Tel. 916 926 381
Alcorcon
C/. Nueva, 10
Tel. 916 431 628
PALENCIA
Palencia
C/. Rizarzuela, 18
Tel. 979 727 316
SORIA
Soria
Avda. Mariano Vicen, 7
Tel. 975 228 181
TARRAGONA
Vendrell
Avda. Jaume Carner, 56 (N-340)
Tel. 977 664 555
INFO FRANQUICIA: 965 718 079 info@mgk.es
-Tienda -Tienda/Juegos en Red
Ya no me lo pienso mas!
La mejor imagen de tienda de video-Juegos y Salas de Juegos en red e Internet
* / ** oferta valida hasta el 31/07/02 o fin de existencias - Precios validos salvo error tipografico

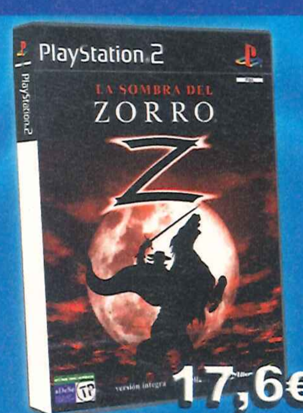


PROMOCIÓN FIN DE CURSO

PlayStation 2



14€



17,6€

REGALO



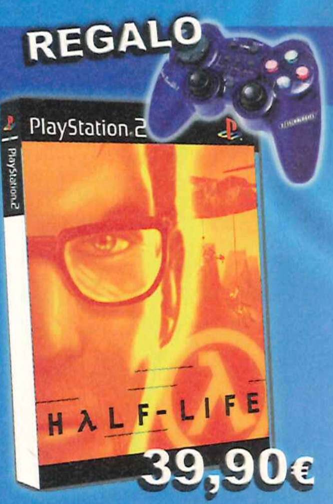
39,90€

REGALO



39,90€

REGALO



39,90€

PS one™



GAME BOY ADVANCE




GAME BOY COLOR

29€

29€



Tiendas distribuidas por:





ÚNETE AL CLUB DABLO
Consigue tu TARJETA ROJA y disfruta de sus ventajas

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Tlf. 952 36 42 24

Envío de pedidos a domicilio. aeris
Gastos de envío:
Península 4,51€ - Baleares 6€
GRATIS: Pedidos Superioes a 150,25€

CARTAGENA
Alfonso XIII, 66 - 968 12 16 78
CÓRDOBA
C.Comercial "El Arcángel", local 35 - 957 75 23 28
CABRA - Doña Leonor, 36 - 957 52 57 82
GRANADA
Emperatriz Eugenia, 24 - 958 29 40 07
LOGROÑO
Huesca, 36 - 941 22 10 08
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES - Valladolid, 2 - 949 34 85 29

MÁLAGA
ALHAURÍN DE LA TORRE - Almendros, 22 - 952 41 66 34
ARROYO DE LA MIEL - Avda. Constitución s/n - 952 44 06 71
VÉLEZ-MÁLAGA (Axarquía)
Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven) - 952 50 76 86
CASABLANCA - Avda. Juan Sebastián Elcano, 156 - 952 29 76 97
EL TORCAL - José Palanca,1 Urb. El Torcal - 952 35 54 06
ESTEPONA - El Cid, 13 Bajo - 952 80 67 92
FRANJU - Avda. Carrillo de Albornoz, 6 - 952 29 75 00

PRÓXIMAS APERTURAS

DIVERTIENDA COÍN

DIVERTIENDA ALHAURÍN EL GRANDE

DIVERTIENDA PUERTO DE LA TORRE

TODAS LAS NOVEDADES EN VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA CONSOLAS EN TU TIENDA GameSHOP MÁS CERCANA

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
☏ 967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



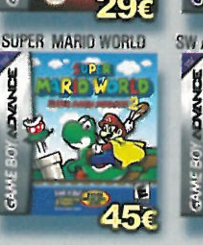
especialistas en video juegos
WWW.GAMESHOP.ES

GAME BOY ADVANCE


99€
DISPONIBLE EN 5 COLORES

LINK CABLE NINTENDO	BATERIA + ADAPTADOR	FACE MASK x2	GLOW GUARD GBA	LUZ Y LUPA GBA	MEGA PACK GBA	LINK CABLE UPXUS x4
 13.10€	 18€	 7.10€	18€	 12€	 36€	 15€

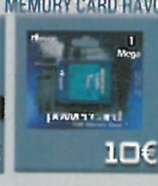
BRITNEY'S DANCE	CRASH BANDICOOT XL	ET EL EXTRATERRESTRE	FINAL FIGHT ONE	FOOTBALL MANIA	GT ADVANCE 2	ICE AGE	LILO & STITCH	ROLAND GARROS
 50€	 54€	 50€	 29€	 49€	 52€	 49€	49€	50€

SCOOBY DOO	SPIDERMAN THE MOVIE	S. STREET FIGHTER II	SUPER MARIO WORLD	SW ATTACK OF THE CLONES	V-RALLY 3	WARIOLAND 4	ZONE OF THE ENDERS	ZOO CUBE
 Cons	 53€	 29€	 45€	 49€	 54€	45€	 60€	49€

PS one — SONY

PS ONE + DUAL SHOCK

120€

DUAL SHOCK	MEMORY CARD	MEMORY 4Mb	UPXUS CONTROLLER	SHOCK CONTROLLER	VOLANTE MONZA	MEMORY CARD HAVOC	CABLE RF UPXUS
 27€	 12.60€	21€	 9.50€	 18€	 59€	 10€	 13€

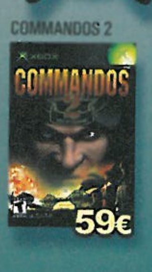
C12 RESISTENCIA FINAL	DEXTER LABORATORY	DIGIMON BATTLE CARD	DIGIMON RUMBLE ARENA	DIGIMON WORLD	DRAGON BALL FINAL BOUT	DB Z ULTIMATE BATTLE	FINAL FANTASY IV & V	FINAL FANTASY IX
 20€	 30€	 15€	29€	 29€	 29€	 29€	 29€	 29€

FINAL FANTASY VI	HELLBOY	THE HOOBS + PELUCHE	LILO & STITCH	METAL SLUG X	MOORKOKIN 3	PANZER FRONT BIS	STUART LITTLE 2	TIME CRISIS OP. TITAN
 16€	 29€	 39€	 29€	 29€	 18€	 35€	Cons	20€

XBOX — Microsoft


CONSOLA XBOX
299€


XBOX CONTROLLER	XBOX MEMORY UNIT	ADAPTADOR RF	DVD KIT XBOX	CABLE AV EUROCONECTOR	CABLE AV + ADAPTADOR	CABLE LINK
 39€	 49€	 25€	 49€	  29€	25€	 29€

CIRCUS MAXIMUS	COMMANDOS 2	CRASH	GRAND PRIX 4	GUN METAL	HUNTER THE RECKONING	I.S.S. 2	SPIDERMAN	TOUR DE FRANCE
 69€	 59€	 71€	 69€	 71€	 69€	 69€	 72€	 69€

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO. PRECIOS VÁLIDOS PARA PENÍNSULA Y BALEARES. TODAS LAS OFERTAS SON VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS

EL MES QUE VIENE

■ Los contenidos más destacados del próximo número



Final Fantasy XI, PS2 ya es online

La última entrega de «Final Fantasy» acaba de ponerse a la venta en Japón, pero nosotros nos hemos adelantado para contaros cómo funciona el primer juego online de PS2. Si queréis ser los primeros en saber qué se siente jugando a esta gran aventura a través de Internet, no podéis faltar a la cita en nuestro próximo número.

Todo sobre el GRAN TURISMO del futuro



Calienta motores con el análisis más exhaustivo de «GT Concept». En el próximo número de Hobby Consolas podréis descubrir todos los secretos del nuevo rey de la velocidad gracias al comentario y a una práctica guía del juego.

El terror de «Resident Evil» en GAMECUBE

Se acerca el juego más esperado para la consola de Nintendo, y en Hobby os estamos preparando un suculento y terrorífico Preestreno. Y de regalo os adelantamos todas las noticias sobre los próximos juegos de esta saga que llegarán a nuestras consolas.



COMMANDOS 2 declara la guerra en las consolas

El juego de estrategia más aclamado de todos los tiempos en PC se estrena en PS2 y Xbox, y para echar un primer vistazo a la versión definitiva, nos hemos infiltrado en las líneas enemigas. Os contamos cuáles serán las claves de este genial juego "made in Spain". ¡No os lo perdáis!

y además...

- FORMULA ONE ARCADE
- STUNTMAN
- RACE OF CHAMPIONS
- VIRTUA STRIKER 3
- DELTA FORCE
- BARBARIAN

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.



DIRECTOR: Manuel del Campo.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.

REDACCIÓN
REDACTOR JEFE: Rubén J. Navarro.
Roberto Ajenjo, David Martínez.

MAQUETACIÓN
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño.
Beatriz Fernández.

PROYECTO DISEÑO ORIGINAL:
Paola Procell, Susana Lurguie.

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Daniel Quesada, Gabriel Pichot, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, David Casado, Ricardo del Olmo, Bruno Nievas, Juan Carlos Ramirez, Óscar Néstor de Lera

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR DE VENTAS: José E. Colino
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín,
E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@hobbypress.es
C/ Los Vacos nº17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

Edita: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS: Amalio Gómez.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO: José Aristondo.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil.
JEFE DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES: Virginia Cabezón.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val.

REDACCIÓN: C/ Los Vascos Nº17.
28040 Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 906 30 18 30 Fax: 902 15 17 98

Distribución: DISPAÑA.
C/ General Perón 27. 7ª planta.
28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: COBRHI. Ctra. de Torrejón - Ajalvir, Km. 3,372. 28864 Ajalvir. Madrid
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 9/2002

ARGENTINA. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
CHILE. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
MEXICO. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
PORTUGAL. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
VENEZUELA. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Publicación controlada por 

Hobby Press es una empresa de **GRUPO AXEL SPRINGER**




SMASH COURT TENNIS
PRO TOURNAMENT
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SMASH COURT TENNIS™ PRO TOURNAMENT & © 2001 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
TBWA
PlayStation 2
namco
Prepárate para el tenis más duro.
Preparado para enfrentarte a los mejores tenistas profesionales del momento: Andre Agassi, Pete Sampras, Yevgeny Kafelnikov, Patrick Rafter, Martina Hingis, Anna Kournikova, Monica Seles, Lindsay Davenport. Prepárate para competir en los torneos más difíciles: Wimbledon, Australian Open, US Open… Prepárate para batirte el cobre en cualquier superficie: tierra batida, hierba, pistas rápidas… Smash Court Tennis Pro Tournament. Prepárate bien porque no va a ser fácil. Nada fácil.
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com